
18 ANIVERSARIO
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
¡Tenemos estrella!
¡Tú los elegiste!
• Los 18 mejores juegos
• Los 18 mejores artículos
• Las 18 mejores y peores portadas
• Venezuela Bs.f. 11.0
• Ecuador 2,50 Dólares
Año 18 No.12
0 37634 13138 1 12
Los personajes son propiedad de sus respectivas marcas.
LOS 18 PERSONAJES QUE HAN MARCADO NUESTRA HISTORIA... Y LA TUYA


BOWSER JR.
CLUB NINTENDO
vancouver 2010
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

SUMARIO

24

ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS

En esa edición te presentamos



¿Qué hay dentro de...?

Los barbaros han formado parte de muchas historias en las películas y, por supuesto, también en los juegos de video, así que ahora tocaremos el tema de estos poderosos guerreros y cómo se han hecho presentes a lo largo de la historia. 66

Rabbids Go Home



18

© 2009 Ubisoft

Cementerio de Videojuegos

El clásico de las Arcadias ha sido adaptado en numerosas ocasiones para distintas plataformas y desde hace más de dos décadas se ha consolidado como uno de los infaltables para la colección de un verdadero fan. Te hablaremos a detalle de todo lo relacionado con esta invasión virtual alienígena. 78



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO EDITORIAL
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Moscoso

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvín Rodríguez

PRODUCCIÓN

GERENTE GENERAL DE PRODUCCIÓN AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco

GERENTE DE PRODUCCIÓN COLOMBIA
María del Pilar Sosa

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN ESTADOS UNIDOS/ PUERTO RICO/ MÉXICO
Miguel Ángel Armendáriz



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

DIRECTORES GENERALES
CENTROAMÉRICA Y EL CARIBE
Carlos Garrido
ESTADOS UNIDOS
Sergio Carrera
MÉXICO
José Carlos de Mier
DIRECTOR DE OPERACIONES AMÉRICA DEL SUR
Luis Castro

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS
Alonso Weber

GERENTES GENERALES
CHILE María Eugenia Goiri
ECUADOR Hernán Crespo
PERÚ Neal Tritton
VENEZUELA María Rosa Velandia

AREA COMERCIAL
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Bettina Chiffelle
GERENTE DE NUEVOS NEGOCIOS CHILE
Patricia Rosales
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
JEFE DE VENTAS DE VENTAS GUAYAQUIL
Gabriela Egas
COORDINACION Y VENTAS QUITO
Fabiola Dávalos
DIRECTORA DE VENTAS ESTADOS UNIDOS E INTERNACIONAL
Madelin Bosakewich
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD MÉXICO
Enrique Matarredona Arrechea
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva
DIRECTOR DE VENTAS PUERTO RICO
Miguel Ángel Chala
JEFE DE VENTAS VENEZUELA
María Claudia Moreno

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
GERENTE ARGENTINA
Marcela Gutiérrez
GERENTE CHILE
Robinson Castro
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
DIRECTORA MÉXICO
M. Rosario Sánchez Robles
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
Sebastián Goycolea
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING ECUADOR
Alex Herdoiza
GERENTE ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
Mariana Toledo
DIRECTORA MÉXICO
Berta Garabana Torres
JEFE DE MARKETING PERÚ
Zulema Torres

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
DIRECTOR PUNTO DE VENTA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
John Jairo Mejía
COORDINADORA MÉXICO
Sylvia Cañas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
DIRECTORA MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 18 Nº 12. Fecha de publicación: Diciembre 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-7111-26-33. Prohibida su *reproducción parcial o total.*

Impresa en Colombia por: World Color Colombia S.A., Calle 17 No. 41-34, Bogotá, Colombia. Teléfono: (571) 208 6030.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín Nº 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2º Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impresa en Colombia por World Color Colombia S.A.

EDITORIAL

AÑO XVIII No. 12 DICIEMBRE 2009

En tus manos tienes la edición número 217 de Club Nintendo. Este ejemplar es el resultado de 18 años de dedicación y trabajo: imágenes y textos han sido parte fundamental de la historia de Club Nintendo. Hemos trabajado sin parar durante todos estos años. Se dice fácil, pero no ha habido un mes en todo este recorrido en el que la revista no se haya publicado. La evolución de Nintendo ha sido plasmada y transmitida a través de nuestras páginas hacia ti, nuestro lector y amigo. En su momento nos sorprendimos con los juegos de NES, todo un paso adelante contra lo antes visto en cuanto a consolas caseras se refiere; luego recibimos al SNES, una joya de sistema que marcó a muchos de los videojugadores; después de unos años llegó el Nintendo 64, en el que experimentamos títulos como **Super Mario 64** y **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, entre otros. Luego el Nintendo GameCube, sistema que introdujo el disco al mundo Nintendo, y ahora el Wii, consola que ha redefinido el *gameplay* en los videojuegos. Todo esto además de las consolas portátiles que se han lanzado a lo largo de estos años.

Es un orgullo festejar 18 años, es un reto consumado que nos obliga a imponernos otro: cumplir 18 más. Obviamente; esto sólo lo podremos lograr con tu complicidad, sólo tú nos puedes ayudar a realizar este nuevo reto que hoy tenemos frente a nosotros. Nintendo pone lo suyo, videojuegos, diversión y más, nosotros nos comprometemos a seguir dándote y trayéndote la mejor información con contenidos editoriales de gran valor e interés. Seguramente tú seguirás a nuestro lado como lo has hecho desde el momento en que tuviste en tus manos tu primer ejemplar, no importando si fue hace 18, 15, 10, 5 o un año, incluso meses. ¡Gracias de antemano!

Bueno, bueno... pero ¿qué contiene esta revista? Como parte nuestro aniversario hemos preparado un artículo especial con los 18 personajes y juegos que han sobresalido en la historia de Nintendo, también las 18 mejores y peores portadas de nuestra larga historia, además de los 18 artículos que más han gustado entre nuestros lectores. Por cierto, gracias a todos los que participaron en nuestro encuesta. Por supuesto que también tenemos revisiones, noticias, especiales y un poco más.

¡Comencemos con esta edición de 18 aniversario!



La imagen



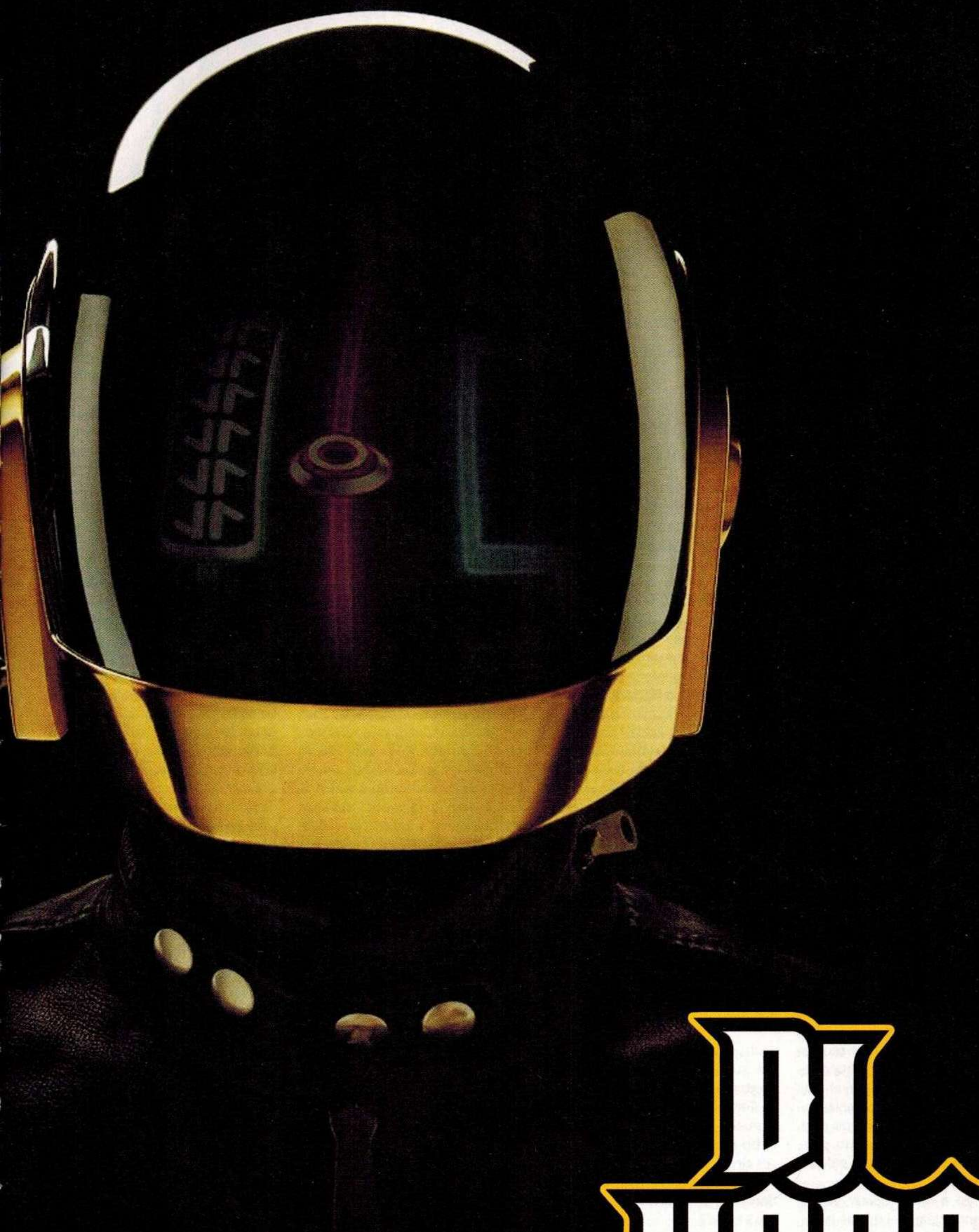




La nueva forma de entretenimiento que propone Activision es DJ Hero, título que sigue la misma tendencia de Guitar Hero al ofrecer un estilo de juego práctico, dinámico y entretenido que realmente puede jugar cualquiera que lo tenga en las manos. Ahora contarás con una tornamesa, como todo un DJ profesional, para que llenes de ambiente las fiestas o reuniones con tus amigos o, si lo prefieres, compite en contra de otros DJ para demostrar quién es el verdadero rey de la fiesta. La lista de canciones es inmensa, son aproximadamente 100 rolas de grupos famosos para que elijas tu favorita y comiences a crear efectos y mezclas al instante. Además, habrá momentos en ciertas canciones donde puedas utilizar la guitarra, asi complementarás tu estilo musical. DJ Hero vendrá en dos ediciones, la básica y la versión Renegade, que contiene un *bonus* adicional de Eminem y Jay-Z. Si quieres más info, checa la...

...Página 60




DJ
HERO



¡Qué tal, **Doctor Mario** y amigos de Club Nintendo! Espero que la estén pasando de maravilla y, sobre todo, que puedan responder mis siguientes preguntas:
1.- ¿Va a aparecer un nuevo juego de **Naruto** para Wii que sea en modo aventura?
2.- ¿Habrá un juego de futbol que utilice la Wii Balance Board?
3.- ¿Habrá un nuevo juego de **Sonic**? Y si es así, ¿para cuándo?

Juan Diego Ortigoza
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Juan? Gracias por escribir para esta sección. En Wii, la exitosa serie de Shonen Jump tendrá una nueva experiencia en *gameplay*, con el título **Naruto Shippuden Ryujinki** (desarrollado por Takara-Tomy). Allí se puede apreciar cómo se cambia el estilo de pelea por uno más de aventura, recorriendo escenarios mientras personificas a **Naruto** con un nuevo *look* que abre la posibilidad de que se trate de una historia original e independiente del manga o de la serie de televisión. Sólo faltaría que la compañía desarrolladora o distribuidora diera más detalles, pues por ahora, sólo se han dado a conocer imágenes, pero nada referente a historia, objetivos o modos de juego. Ahora bien, otro pequeño problema es que –por ahora- sólo se ha anunciado para Japón, así que tenemos que esperar para conocer si también nuestro continente tendrá esta nueva edición de **Shippuden**.
En cuanto a futbol *soccer*, no se tiene contemplado el uso de la Balance Board en franquicias como **Pro Evolution Soccer** o **FIFA**, pero curiosamente **Academy of Champions**, la nueva propuesta pambolera de Ubisoft de la que probablemente leíste el mes pasado en esta publicación, sí cuenta con soporte para dicho accesorio, quizá porque se trata de un estilo de juego más relajado, es decir, con posibilidad de crear situaciones chuscas o enfocadas a minijuegos, pues quizá ya para jugar un partido completo no sea tan conveniente. Veamos qué otras sorpresas nos proponen Konami y Electronic Arts para volver mucho más dinámico su *gameplay*.
Es un hecho que vendrán más juegos de **Sonic** y supongo que te refieres a los de aventura clásica, pero quizá sepamos más de ello en el próximo año, porque por ahora sólo se han dado a conocer **Sonic & Sega All-Stars Racing**, un juego tipo **Mario Kart** que llegará para ambas plataformas de Nintendo a principios de febrero del 2010, así como también **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games** (disponible desde octubre), la secuela de olimpiadas que ahora dará mucho de qué hablar por la innovación y diversidad de sus disciplinas de juego. En esta ocasión se incluyen muchas actividades entretenidas para que compitas en compañía de tus familiares o amigos y con la característica de humor y diversión que se ha visto a lo largo de todos los juegos deportivos de Nintendo.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Me surgieron unas cuantas preguntas que son urgentes:
1.- Tengo el Nintendo DSi pero no le puedo meter canciones. ¿Leí que debo convertirlas al formato AAC, ¿es cierto?
2.- ¿Qué programa me recomiendan para transformar de formato mp3 a AAC?
3.- ¿Podría ser posible que para el Nintendo DSi sacaran una actualización para platicar en Internet?
4. ¿Cuándo saldrán en México los accesorios para el Nintendo DSi?

Alejandro Sanvicente
Vía Correo electrónico

Así es, mi estimado Alejandro. El Nintendo sólo puede reproducir audio en formato AAC, m4a, mp4 y 3gp. Si quieres convertir tus rolas a formato AAC, sólo debes buscar un programa de conversión de audio, hallarás muchos en Internet a precios razonables e incluso, muchos otros gratuitos. Sólo debes asegurarte que sean compatibles con los formatos que utilizarás, por ejemplo, que convierta de mp3 a AAC. Un detalle muy importante es que las canciones o pistas de audio en general no deben estar protegidas contra copias, de ser así, no se podrán convertir al formato compatible con el NDSi.
Sí sería posible, de hecho tanto para voz como para texto, pero por ahora la intención de Nintendo es concentrarse en los videojuegos y, de hecho, algunos como **Metroid Prime Hunters** o **Pokémon Diamond y Pearl** cuentan con opción de *chat* de voz dentro del entorno del juego. Así que por ahora, una aplicación nativa para comunicación en línea no está dentro de los planes de la compañía, pero no dudes que próximamente veamos algo en el canal de tienda del Nintendo DS, pues así como va evolucionando su gama de aplicaciones y juegos en línea, estamos seguros que alguna compañía tomará muy en cuenta esa función que haría feliz a todos los afortunados dueños del Nintendo DSi, no sólo para comunicarse dentro de los videojuegos, sino para aprovechar las ventajas del Internet y tener una línea directa con todos nuestros amigos.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Esta es la primera vez que escribo y quisiera que me contestes unas preguntas que me inquietan un poco.
1.- ¿Saldrá un próximo **Super Smash Bros.**? De ser así, ¿en cuanto tiempo?
2.- ¿Para jugar el juego de **Wii Sports Resort** ¿se necesita a fuerza el Wii MotionPlus?
Bueno, eso es todo por ahora. Espero me contestes pronto.

Ulises Aguilar
Vía correo electrónico

No es difícil pensar que Nintendo nos esté preparando otra edición de **Super Smash Bros.** para alguna de sus plataformas, ya sea existentes o futuras, pues se trata de una franquicia que ha alcanzado –en poco tiempo- una popularidad impactante. Pero no podemos estar seguros, confirmar o negar nada hasta que la propia compañía (Nintendo) dé un anuncio oficial. Aunque –y esto sería especulando- hay que tomar en cuenta que la tendencia ha sido de una versión por generación de consola casera, por lo tanto –y sigo especulando- podría significar que la próxima secuela de peleas de los personajes de Nintendo venga para la siguiente generación.
Por último, sí es necesario que tengas el Wii MotionPlus para jugar **Wii Sports Resort**, pero no te preocupes, en cuanto compres el juego, este novedoso accesorio vendrá incluido en el paquete, claro, si necesitas más para insertarlos en otros controles, los podrás comprar por separado.

La sensación por **Naruto** parece no agotarse y, de hecho, va cada vez más en aumento aunque en la animación se haya vuelto un poco lenta por los capítulos que comprenden luego de la batalla de **Naruto** contra **Sasuke** junto a las cascadas gigantes y hasta el inicio de **Shippuden**.



Hola, **Dr. Mario** y toda Latinoamérica! También saludo a quienes hacen posible Club Nintendo. Está es la primera vez que les escribo y tengo un montón de dudas que quiero que me resuelvan.
1.- ¿En el juego de **Metroid Other M** se utilizará el sistema de cámara como el de **Metroid Prime 3: CORRUPTION**? Es que ese modo de juego me encantó.
2.- ¿De qué se trata exactamente **Metroid Prime 4**?
Espero que me respondan pronto y si me preguntan, adoro los juegos de Nintendo.
Les mando un saludo afectuoso

Javier Anleu
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Javier? Hay que tomar en cuenta que la nueva aventura de **Samus Aran** estará a cargo de una nueva compañía, en este caso Team Ninja (la saga **Prime** fue por parte de Retro Studios), por lo tanto, es altamente probable que su visión creativa tenga detalles distintos, incluso para marcar diferencia entre versiones, por lo que seguramente los detalles de cámara y estilo de juego pueden ser otras, quizá poco o mucho, eso todavía no lo sabemos, pues por ahora sólo se han mostrado videos de secuencias de acción, pero no del cómo se moverá la protagonista en el mapa.
Ahora bien, **Metroid Prime 4** no existe –ni existirá-, recuerda que la trilogía terminó con **Corruption**, el nuevo "**Other M**", será una aventura diferente y fuera del contexto de la saga **Prime**. De hecho, sí hubo cuatro juegos de **Metroid Prime**, tres en consola casera y uno en Nintendo DS, pero este último es una aventura alterna que no se contabilizó dentro de la trilogía.

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que te escribo y quisiera que me contestaras estas preguntas que sólo tú me puedes responder.
1.- ¿Es verdad que el carismático **Geno** (a mi gusto un gran personaje del **Super Mario RPG**, el mejor juego de todo el SNES) iba a ser seleccionable en **Super Smash Bros. Brawl**? Es que leí en un blog que lo habían anunciado en la página oficial pero no lo encuentro en ninguna parte.
2.- Con la pasada bajada de precio de las consolas de nueva generación (todas menos Wii), ¿Wii bajará de precio?
3.- Siguiendo con los rumores. La compañía Rockstar Games ha mencionado que tienen fuertes lazos con Nintendo por ahora. Entonces, ¿podrá salir un nuevo juego de **Grand Theft Auto** para Wii o NDS? ¿Han mencionado algo al respecto?

Alonso Cádiz
Chile

Mucho se dijo sobre la lista de personajes de **Brawl** antes de su estreno o anuncios oficiales, incluso se había comentado de **Mega Man** y vaya que no sonaba tan descabellado, pero en cuanto a **Geno**, sólo fue un rumor que salió de los fans y en ningún momento de parte de los desarrolladores, siento que es un persona carismático y podría funcionar, pero toma en cuenta que aún falta mucho por ver de **Smash Bros.** y, por lo tanto, no podemos descartar a nadie para futuras ediciones, ahora sí que todo está en manos de Nintendo.
El pasado mes de septiembre, Nintendo también bajó el costo del Wii en Estados Unidos en un aproximado de 50 dólares y, todo indica que para nuestro país también habrán ajustes, pero claro, es una simple suposición, así que deberás checarlo directamente en las tiendas para este fin de temporada. La verdad es un aliciente para que la gente siga consumiendo los productos, además de adquirir una consola tan popular como el Wii que tiene una extensa gama de juegos para todas las edades, géneros y gustos.
La relación con Rockstar Games es bastante buena y por ello se logró el primer título de **Grand Theft Auto** para Nintendo DS, pero al parecer –y fuera de todo lo que nosotros esperaríamos- el juego no tuvo las altas ventas que se esperaban, por lo que podría ser un freno para la posibilidad de ver una versión de esa franquicia en Wii. Además, tomemos en cuenta que **GTA** se ha mantenido en portátiles para Nintendo y nunca en consola casera, aunque si la versión de Nintendo DS resultó tan buena, no me imagino qué podrían lograr en Wii, sería cuestión de que en la compañía Rockstar se animaran de una vez por todas y desarrollen algo en grande para Nintendo.

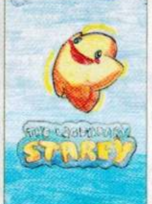
Esperemos que más compañías copien el ejemplo de Capcom y hagan nuevos títulos que sigan sus historias clásicas, por supuesto, con el toque retro que fue todo un éxito en el caso de Mega Man 9. ¿A poco no te gustaría que Nintendo hiciera otro juego de Mario en 2D similar a SMB3?

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo está todo en el reino champiñón? Espero que todo bien... ¡O mejor no! Que **Bowser** ataque de nuevo, así tendremos un nuevo juego. Bueno, es la primera vez que escribo, quiero felicitar a todo el equipo de Club Nintendo por el excelente trabajo que llevan con la revista. Bueno, vayamos al grano:
1.- ¿Es legal usar *Flash Cards* para el NDS?
2.- Tengo un amigo que es un genio en programación y está trabajando un juego para Nintendo DS ¿Eso es legal?
3.- ¿Existe algún juego de la saga clásica de **Mega Man** para Nintendo Wii?
4.- En donde me encuentro ya no se consigue la consola Game Boy Advance y sus cartuchos. ¿Es legal usar emuladores de GBA?
Espero y puedas responderme mis dudas. Gracias.

Jorge Vega
Vía correo electrónico

De cierta forma tienes razón, mi estimado Jorge. Sin las locuras de **Bowser**, no habría tantas aventuras en este reino champiñón, pero ya nos estaremos preparando para ver qué nuevos métodos de contraataque utilizaremos para evitar que cumpla sus turbios objetivos.
Si utilizas la *Flash Card* para juegos pirata sí es completamente ilegal y puede llegar, en un momento dado a dañar tu sistema si alguno de los programas que utilices a través de ese dispositivo contiene algún tipo de *software* malicioso.
Programar para Nintendo DS no es ilegal, siempre y cuando se tenga un contacto con Nintendo para que autorice los kits de programación y desarrollo y, por supuesto, la historia, personajes, música y demás elementos sean completamente originales, de lo contrario, podrías meterte en situaciones difíciles por derechos de autor. Incluso tu amigo podría desarrollar para DSiWare, pero repito, primero tiene que hacer la petición con Nintendo of America directamente, para que ellos le indiquen los puntos a seguir y el cómo o qué se necesita para llevar a cabo su proyecto de ser aprobado.
En WiiiWare, no hace mucho, Capcom publicó **Mega Man 9**, que sigue las hazañas de la historia original del personaje azul. Por supuesto, para mantener la coherencia, se conservó el estilo gráfico de aquellos años, así como la música y composición de los escenarios; en sí, resultó en un estupendo título para descargarse para Wii a un precio razonable. Para terminar, lamentablemente el Game Boy Advance dejó de producirse y comercializarse oficialmente desde hace algunos años, por lo tanto, ya no se consiguen juegos tan comúnmente en tiendas formales, sin embargo, quizá en algún mercado o local donde vendan títulos de generaciones puedes tener suerte. También te comento que hay tiendas especializadas (como esa donde rentas y compras películas) que comercializan no sólo títulos actuales, sino también juegos desde el NES y también puedes checar en sitios de subasta por Internet.








¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Esta es la primera vez que te escribo para que me respondas las dudas que tengo.
1.- Dime si va a salir un nuevo juego de **Mega Man** que se va a llamar **Mega Man ZX ACCESS**, porque lo vi en una página de noticias que había en Internet.
2.- ¿Cuándo va a salir el juego **Bakugan** para Wii, que vi en canal Nintendo?

Sebastián Pacheco Sandoval
Vía correo electrónico

Hasta ahora sólo tenemos **Mega Man ZX Advent**, que salió en América en octubre del 2007, pero ¿**Access**? De ese no hay dato alguno ni en las listas oficiales de Capcom, pero toma en cuenta que mucho de lo que puedes encontrar en Internet son rumores y como tales, no siempre llegan a ser una realidad a futuro. Lo que sí es un hecho, es que **Bakugan** (juego presentado por Activision) ya está disponible desde hace unas semanas tanto para Wii como Nintendo DS, por supuesto, se basa en el anime japonés del mismo nombre, pero lo bueno del juego es que podrás editar personajes, disfrutar de interesantes efectos visuales e historia dirigida por el editor de la serie animada, lo que le dará más coherencia al videojuego.

¡¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo te va con esas preguntas? Bueno, como es primera vez que te escribo, quiero saber algunas fechas pendientes de 2009 y otras preguntas.
1.- ¿Cuándo saldrá **New Super Mario Bros. Wii**, ¿para finales de 2009 o principios del 2010?
2.- El juego **Super Mario Galaxy 2**, ¿cuándo aparecerá?
3.- ¿Saldrá un nuevo juego de **Star Fox** para el Nintendo DS?

Hugo Tapia Enríquez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Hugo! **New Super Mario Bros. Wii** tiene fecha de 15 de noviembre, por lo que ya debe estar en tiendas y de no ser así, no debe tardar mucho en aparecer; **Super Mario Galaxy 2** sí va a tardar un poco más, tanto así que ni siquiera tiene una fecha tentativa, pero estamos seguros que llegará durante el 2010, no sé si a principios o a finales, pero esa duda tal vez nos la despejará Nintendo en los próximos meses. Por último, **Star Fox** sigue sin aparecer en las listas de Nintendo, no tenemos noticias de lanzamientos para Wii o NDS de esta popular franquicia, pero lo más probable es que de ocurrir, podría pasar en Wii, pues desde hace mucho tiempo que se espera la primera incursión de **Fox McCloude** y compañía en esta plataforma. En cuanto tengamos noticias, por supuesto, se las comentaremos por alguno de nuestros canales de información.

El juego de **Bakugan** se basa en la animación conocida como **Bakugan Battle Brawlers**, la cual tiene como primicia la lucha a través de cartas y figuras diminutas en un ambiente de estrategia y Trading Card Game.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo estás? ¿Ansiosos por ganarle otra vez a **Sonic** en las olimpiadas?
Como recordarás, es la segunda vez que te molesto (sin contar los correos en cadena que te envié) y espero puedas responder pronto a mis dudas.
Bueno, estas son mis preguntas:
1.- En **Guitar Hero: World Tour**, ¿dónde puedo comprar a los personajes secretos como Ozzy Osbourne o Ted Nugents? Ya les gané con todos los instrumentos disponibles en sus batallas pero no sé dónde irlos a comprar.
2.- ¿Hay manera alguna de conseguir Wii Points, que no sea con tarjeta de crédito o Wii Points Card? Porque mi familia y yo andamos endrogados y yo no tengo efectivo en mi billetera.
3.- Vi en Internet que saldría al mercado un juego tuyo (de **Dr. mario**) al estilo de **Trauma Center**, y a mí me gusta mucho esta saga. La pregunta es: ¿es verdad, o se trata de otra de las muchas mentiras que hay en la *web*?
4 En **Super Smash Bros. Melee**, ¿cómo consigo el escenario de **Donkey Kong** de N64? Porque no tengo idea de cómo.
5.- ¿**Guitar Hero On Tour Modern Rock** tiene una lista variada de canciones, o es algo así como la primera parte de esta línea?
Bueno estas son todas mis dudas, gracias por tu atención, espero contar con una pronta respuesta. Gracias y hasta luego

Charly García
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Charly! Ya no mandes correos cadena, mejor invierte ese tiempo en formular buenas preguntas para esta sección, ¿no crees? Ahora sí, vamos con las respuestas. Para que tengas a Ozzy Osbourne, debes participar en el Ozzfest en la modalidad de carrera como vocalista, y para Ted Nugent, simplemente termina su modo de *Guitar Battle* en el modo de carrera con guitarra; luego de que acabes con lo anterior, podrás tener a estos héroes del rock.
Desafortunadamente la compra de Wii Points Cards sólo es a través de tarjeta de crédito o débito y, en su defecto, mediante pago en efectivo para adquirir las tarjetas de prepago como las que conoces de celular o de iTunes (por mencionar similitudes). Sin embargo, toma en cuenta que si uno de tus amigos compra las tarjetas y bondadosamente quiere obsequiarte un juego de la Consola Virtual (en la opción "regalar") lo podrá hacer con suma facilidad, además de que será una transacción fácil y no incrementa el costo del artículo adquirido.
Hasta donde yo sé, no hay planes de cambiar el formato de juego tipo *puzzle* del clásico **Dr. Mario**. Seguramente son rumores que hacen los mismos aficionados dando una interpretación de lo que –según ellos- podría ser el siguiente paso de la franquicia, pero repito, hasta ahora no hay planes de una nueva secuela y de hecho, la última que vimos para WiiWare conserva el mismo estilo y, además, agrega nuevas opciones como el juego en línea y la opción para cuatro jugadores simultáneos.
El escenario de **Donkey Kong** en **Super Smash Bros. Melee**, lo consigues al completar el 15-Minute Melee, tan simple como eso, así que ya podrás descansar y por fin, tener completo tu juego de **Smash**.
En cuanto a tu última pregunta, no comprendí mucho tu idea, pero te puedo comentar que **Modern Rock** tiene una extensa lista de canciones y se suma a la de la edición anterior para obtener una galería de canciones impresionante y, por supuesto, hay compatibilidad plena entre versiones.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, D.F.
También puedes escribirme por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte por correo:
Édgar Sánchez; Ciudad Lerdo, Durango.
Gonzalo Pauchard; Quillota, Chile.
Juan Pablo Soto; México, D.F.
Isaac Vidales; Guadalupe, Nuevo León.
Kenia Castillo; Mexicali, Baja California.
Julián Orta; Jaltenco; Edomex.
Enrique Espinoza; Guadalajara, Jalisco.
Brandon Castro; Jacona, Michoacán.
Filippo Giardina; Maracay, Venezuela.
Ulises Marín; México, D.F.
Alejandro Jerez; San Salvador, El Salvador.
Alberto Rosello; Pénjamo, Guanajuato.
Alfonso Moreno; Calera de Tango, Chile.
Ángel González; Metepec, Edomex.
Alfonso Mercado; Zapopan, Jalisco.
Enrique Rivera; Tecate, Baja California.
Leilany Núñez; Huanimaro, Guanajuato.
Toni Núñez; Huanimaro, Guanajuato.



El rombo de la portada
¿Será que Chun Li se puso sus moños con el rombo del mes pasado?

El regreso de una gran pelea

Todos conocemos grandes títulos como **Street Fighter**, **Mortal Kombat** o **Fatal Fury**, son piezas claves del género de peleas, pero también existen otras que a pesar de no ser tan famosas en nuestro continente han aportado su granito de arena, como es el caso de **Battle Arena Toshinden**. Dicho título ha conquistado al público nipón por años, su estilo es parecido a **Soul Calibur**, es decir, peleas en 3D con gran dinamismo.

A mediados de la década pasada tuvo una aparición para Game Boy, la cual tuvimos la suerte de probar, en ella disfrutábamos de combates en 2D, donde los combatientes (samuarais en su mayoría), hacían gala de sus movimientos.

Todo esto te lo comentamos por que Takara Tomy está desarrollando una nueva versión de esta saga en exclusiva para Wii; aún no se han revelado detalles del *gameplay*, pero tomando en cuenta el estilo de la saga, es probable que mediante el Wiimote podamos indicar los ataques de nuestro personajes, haciendo de la experiencia algo más real.





Gráficamente luce espectacular, lo puedes notar en las imágenes que te presentamos, cada detalle está cuidado al máximo. De momento no tiene fecha de salida confirmada ni mucho menos se ha mencionado si saldrá en América, pero tomando en cuenta la tendencia dela saga, creemos tener posibilidades.

La vida de una granja también tiene emociones fuertes

Harvest Moon siempre ha sido una serie de simulación importante, prácticamente fue al que marcó la pauta en el género durante muchos años, pero también es cierto que el paso del tiempo le cobró factura en esta generación de consolas, ya que el concepto, aunque entretenido, ya no sorprendía a nadie, a lo que se debe agregar la competencia que representó **Animal Crossing**.

Por tal motivo, los desarrolladores de Marvelous Entertainment decidieron corregir la situación mediante **Rune Factory** para NDS y Wii, serie que seguía los principios básicos de **Harvest Moon**, pero agregaba elementos de acción y aventura. Los cambios fueron bien recibidos por los jugadores, lo que les ha permitido anunciar que se encuentran trabajando ya en la tercera parte para la plataforma portátil de Nintendo.

No se tienen datos aún de su lanzamiento, pero se sabe que en la historia podrás interactuar con decenas de personajes, inclusive podrás conseguir novia y casarte con ella... lo que no significa que todo sea felicidad, deberás enfrentar otros retos que ponen en peligro tu vida y la existencia de tu pueblo. Estamos seguros de que **Rune Factory 3** será un título excelente, así que no le pierdas la vista.





La aventura que vivirás en este juego es tan completa que puedes dejar por un momento la acción para dedicarte a buscar una novia con la cual casarte.

Una batalla más con el príncipe de las tinieblas

Si existía una serie que deseábamos ver en Wii era **Castlevania**, y como te informamos el mes pasado, esto ocurrirá pronto, pero eso sí, se trata de un título para WiiWare. Konami ha decidido revivir algunas de sus viejas glorias, como lo son **Contra**, **Frogger** o **Castlevania**. Hablando particularmente de la saga de la familia **Belmont**, debemos decir que después del Nintendo 64 perdió fuerza, sobre todo porque los programadores se rehusaban a crear una nueva aventura en 2D, que a todas luces, es la que mejor le ha funcionado a la franquicia, en los mundos virtuales en 3D su esencia quedaba difusa.



Pero si por algo se ha caracterizado Konami es por complacer a sus seguidores, por lo que en esta nueva edición, titulada **Castlevania the Adventure Rebirth**, desean regresar a la acción básica que tantos reconocimientos les valiera. Los gráficos son muy parecidos a lo visto en las últimas versiones de Nintendo DS, pero eso sí, al parecer ahora no habrá laberintos, todo será lineal, como en los años del Super Nintendo.

Al estar diseñado teniendo en mente el estilo clásico, se ha optado por no incluir movimientos especiales mediante el Wiimote, de modo que será compatible con toda las opciones de control que conocemos, como el de Consola Virtual o NIntendo GameCube. Toda apunta a que será un excelente juego, lo único malo es que al momento de escribir esta nota, no se ha rebelado aún su fecha de lanzamiento en América, ya que en Japón como siempre, ya se encuentra disponible. Pronto te traeremos más detalles acerca de Castlevania:the Adventure Return**, así que mantente pendiente.**

Un nuevo capítulo está por escribirse

Desde su aparición en Nintendo GameCube, la saga **Tales** se ha consagrado como una de las mejores opciones en lo que se refiere al género RPG, sus obras además de aportar un *gameplay* adictivo y novedoso, presentan historias llenas de emotividad que nos capturan desde el primer segundo.

Ha sido sorpresivo para todos, pero Namco Bandai se encuentra trabajando en un nuevo capítulo de esta serie para Wii, el cual llevará por nombre **Tales of Graces**. No se han dado detalles en relación a la trama que abordará, tan sólo se han mostrado algunas imágenes, pero son suficientes para darnos cuenta de que lo que nos prepara esta compañía será algo memorable.





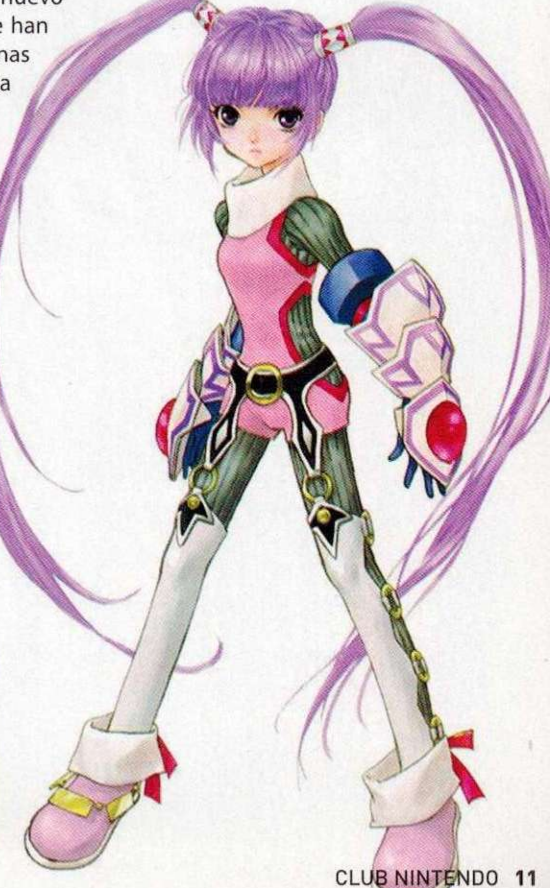
Al parecer las batallas seguirán siendo en tiempo real, lo que permitirá que puedas encadenar ataques de todo tipo para terminar con tus enemigos, aunque claro, siempre debes tomar en cuenta su tamaño para no malgastar alguna magia que te pueda servir en alguna emergencia contra los enemigos.

Sabemos que debes estar ansioso por probarlo, pero aún le queda tiempo de desarrollo, Namco Bandai siempre se ha caracterizado por el cuidado que pone en sus obras.





Esta franquicia está convertida en todo un referente del género, esperemos que podamos contar con ella próximamente.



Rabbids Go Home™

A Comedy Adventure

...A PARTIR DEL 3 DE NOVIEMBRE!



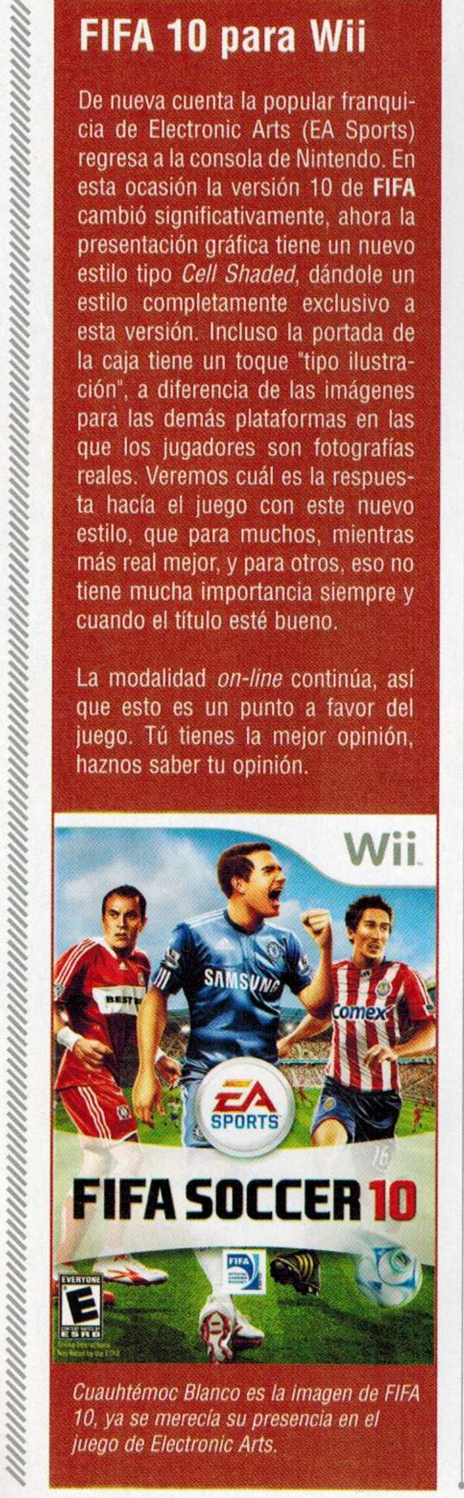
- CONTROLA A 2 RABBIDS A TRAVÉS DE SUS LOCAS AVENTURAS
- MÁS DE 40 DIFERENTES MISIONES
- 15 DIFERENTES NIVELES
- PERSONALIZA TUS PROPIOS AVATARES DE LOS RABBIDS
- INCREÍBLE Y ÚNICA DIRECCIÓN DE ARTE

¡REGÍSTRATE EN WWW.UBI.COM... PARTICIPA!


gamers
RETAIL STORES
GAMES FOR LESS
EVERYONE
10+
E
10+
Cartoon Violence
Crude Humor
Mild Language
Mild Suggestive Themes
Tobacco Reference
ESRB CONTENT RATING
www.esrb.org
Wii
NINTENDO DS
UBISOFT

Log@n in

Por Toño Rodríguez



FIFA 10 para Wii

De nueva cuenta la popular franquicia de Electronic Arts (EA Sports) regresa a la consola de Nintendo. En esta ocasión la versión 10 de **FIFA** cambió significativamente, ahora la presentación gráfica tiene un nuevo estilo tipo *Cell Shaded*, dándole un estilo completamente exclusivo a esta versión. Incluso la portada de la caja tiene un toque "tipo ilustración", a diferencia de las imágenes para las demás plataformas en las que los jugadores son fotografías reales. Veremos cuál es la respuesta hacía el juego con este nuevo estilo, que para muchos, mientras más real mejor, y para otros, eso no tiene mucha importancia siempre y cuando el título esté bueno.

La modalidad *on-line* continúa, así que esto es un punto a favor del juego. Tú tienes la mejor opinión, haznos saber tu opinión.

Cuauhtémoc Blanco es la imagen de FIFA 10, ya se merecía su presencia en el juego de Electronic Arts.

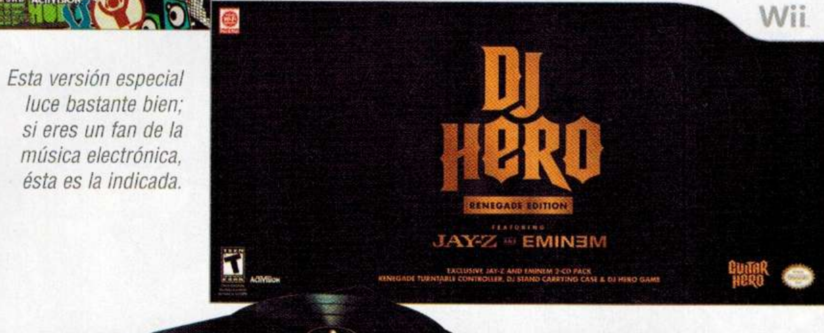
¡Un año más que se va! Han sido doce meses llenos de información y por consiguiente de trabajo. Cumplimos 18 años y lo celebramos con una edición completísima; no debes perderte nuestro artículo de portada. Pero no desperdiciemos más tiempo y entremos de lleno con las notas del mes en el Login. FIFA 10 con cambios este año, DJ Hero es la nueva apuesta de Activision; Rey Misterio protagonista con THQ; un nuevo Nintendo DS y recomendaciones compatibles con el Wii MotionPlus.

Activision presenta dos versiones de su nuevo DJ Hero. ¿Cuál te late más?

Los juegos musicales siguen dando de qué hablar, ya que con la salida del juego de la tornamesa virtual, tenemos dos opciones interesantes para poder decidir con cuál nos quedamos. La primera es la versión estandar (por llamarle de algún modo), cuyo juego contiene una tornamesa negra con plata; la segunda es la "Renegade Edition", que viene con una presentación más "pro", lo cual vemos desde los colores de la caja, el oro y negro, que le dan el toque elegante. Además, los raperos Jay-Z y Eminem le imprimen el sello de garantía. También te comento que la tornamesa es negra en su totalidad, con detalles en oro. Si quieres saber más de este juego, dale una leída al *review* que preparamos.



*Ya puedes adquirir **DJ Hero**, la verdad lo recomendamos bastante, lo probamos en el EGS y nos gustó.*

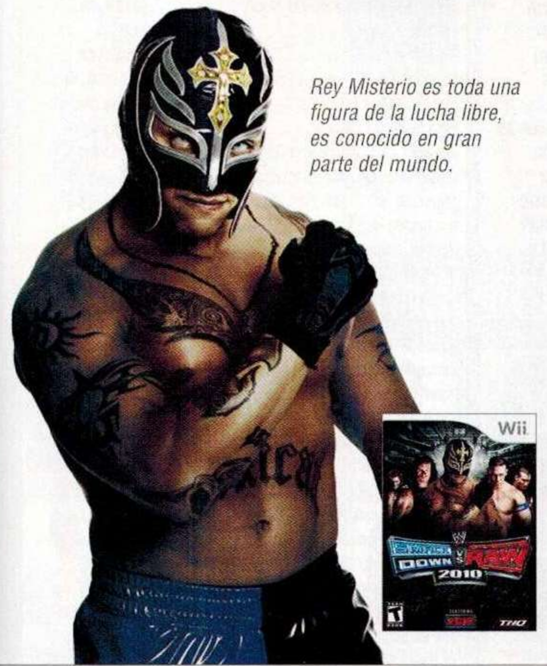


Esta versión especial luce bastante bien; si eres un fan de la música electrónica, ésta es la indicada.

Vamos a ver si es el mismo caso de Guitar Hero, en el que vemos que debido al éxito, salen y salen versiones con canciones nuevas que van incrementando el *playlist* de los usuarios. Sólo el tiempo dirá si se iguala el éxito.

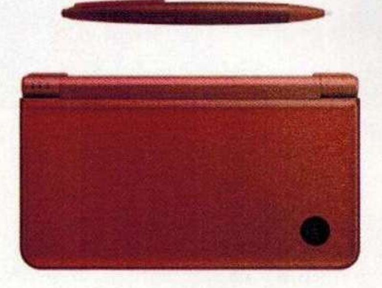
Smack Down VS Raw 2010 y su versión para México

Tal ha sido el éxito de la lucha libre de los Estados Unidos en nuestro país, que THQ nos trae una presentación exclusiva para este mercado. La nueva portada del juego viene con la figura central de Rey Misterio, a diferencia de la versión para el vecino del norte, que trae a John Cena como principal. Este título ha ido mejorando con los años, es de los más importantes de la licencia, eso es un hecho.



Rey Misterio es toda una figura de la lucha libre, es conocido en gran parte del mundo.





El nuevo Nintendo DS i LL, por ahora, sólo se encuentra disponible en Japón

Desde el 21 de noviembre está disponible en aquel lejano país esta nueva versión de Nintendo DS. Este sistema es de mayor tamaño, incrementando la medida de su pantalla a 4 pulgadas, aunque en cuanto a funciones se mantiene igual que su antecesor. Además del *Stylus* que siempre viene acompañando a la consola, Nintendo nos dará uno más (el que se presenta en la imagen de arriba) en forma de pluma. Este no es el único color que anunció Nintendo para este nuevo NDS; también se presentó la opción en blanco y café oscuro, el cual luce muy bien y discreto ante todo.

Hasta ahora sólo se han dado detalles de su salida en Japón y se piensa que para los mercados americano y europeo saldrá para el primer semestre del 2010 con el nombre de Nintendo DS i XL; no hay nada oficial hasta el día de hoy (fecha de cierre de nuestra revista), pero nos mantendremos al tanto de comunicados para dar todos los detalles, ya sea por este medio o a través de nuestra página en Internet: www.clubnintendomx.com. Mantente al pendiente de cualquier novedad al respecto.

Juegos con uso de Wii MotionPlus

Si tienes el accesorio de Nintendo y no sabes qué títulos tienen compatibilidad, aquí unas recomendaciones: **Wii Sports Resort**, **Tiger Woods PGA Tour 10**, **Grand Slam Tennis**, **Virtua Tennis 2009**, **Red Steel 2** y **Academy of Champions**. Más títulos están por anunciarse, hay que ver qué sorpresas nos depara este 2010 que dentro de poco inicia.

esmas móvil #1

Tonos al 31111



Instrucciones para descargar tonos polifónicos:
Envía CN POLI + "clave" al 31111 Ej: CN POLI SOLA
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR TONO: $15 IVA INCLUIDO.

Reggaeton

¿Qué tengo que hacer?/ Daddy Yankee	QUEHACER
Na de Na / Khriz y Angel Ft. Gocho y John Eric	NANANA
Luna / Eddy Lover	LUNA
Dime / Ivy Queen	DIME5
Dame un poquito / Wisin & Yandel	POQUITO
Abusadora / Wisin & Yandel	ABUSADORA
No es culpa mía / Daddy Yankee	CULPAMIA

Para chavos y chavas

Bella traición / Belinda	TRAICION1
Muriendo lento / Moderatto y Belinda	MURIENDO
Un poco de tu amor / RBD	UNPOCO
Tenerte y quererte / RBD	TENERTE
Soy mujer / Ha - Ash	MUJER
No te apartes de mí / Yair	APARTES
When you look in the eyes / Jonas Brothers	WHENYOU
Burning up / Jonas Brothers	BURNING2
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Duele / Kalimba	DUELE2
Sentimental / Moderatto	SENTI1
Sin despertar / Kudai	SIN
Frágil / Allison	FRAGIL
No me digas que no / Nikki Clan	NOMEDIGAS1
Rosa pastel / Belanova	ROSA
Somos lo que fue / Jesse y Joy	SOMOS2
No te quiero nada / Ha - Ash	QUIERONADA
Baby please / Allison	BPLEASE
Si me besas / Lola	LOLA
Vidas paralelas / Ximena Sariñana	VIDAS
Imaginar / Gee	IMAGINAR

Éxitos de Timbiriche

Mamá / Timbiriche	MAMA
Mágico amor / Timbiriche	MAGICO1
No seas tan cruel / Timbiriche	CRUEL
Si no es ahora / Timbiriche	AHORA3
Cuestión de tiempo / Timbiriche	TIEMPO1
Besos de ceniza / Timbiriche	BESOS2
Noches de verano / Timbiriche	NOCHES1

Éxitos en inglés

Automatic / Tokio Hotel	AUTOMATIC
Kill the Lights / Britney Spears	KILL3
Ego / Beyonce	EGO
Hotel Room Service / Pitbull	ROOM
Flight 187 / 50 Cent	FLIGHT
Love is here / Sonohra	LOVEIS
Beautiful / Akon feat. Dulce María	BEAUTIFUL3
Don't stop believing / Glee Cast	BELIEVIN
Fire burning / Sean Kingston	BURNING3
I gotta feeling / The Black Eyed Peas	FEELING
Knock you down / Keri Hilson Ft. Kanye West & Ne Yo	KNOCK
New divide (So give me reason) / Linkin Park	DIVIDE
No boundaries / Kris Allen	BOUNDARIES
Second chance / Shinedown	CHANCE
Out last night / Kenny Chesney	NIGHT2
Use somebody / Kings of Leon	SOMEBODY
Birthday sex / Jeremih	BIRTHDAY
Walking up in Vegas / Katy Perry	INVEGAS
I know you want me / Pitbull (Calle 8)	IKNOW1
Dont trust me / 3 OH! 3	TRUST1
Halo / Beyonce	HALO
Sugar / Flo Rida Ft. Wynter	SUGAR
If you seek amy / Britney Spears	SEEK
Lies / McFly	LIES
Just dance / Lady Gaga	DANCE2
Single ladies / Beyonce	LADIES1
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP2
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Hot 'n cold / Katy Perry	COLD
Shut up and drive / Rihanna	DRIVE

Rolas de guapos

Jaleo / Ricky Martin	JALEO
Lloro por ti / Enrique Iglesias	LLORO
Amanecer sin ti / David Bisbal	SINTI
Caprichosa / Chayanne	CAPRICHOSA
Suave / Luis Miguel	SUAVE2
Como un lobo / Miguel Bosé	LOBO2
Es por ti / Juanes	PORTI
Sabes / Alex Ubago	SABES
Detalles / Yair	DETALLES
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO

Éxitos en español

Me quedo sola / Paty Cantú	SOLA
Adiós / Jesse y Joy	ADIOS6
Hasta que el dinero nos separe / Pedro Fernández	DINERO1
Cumbaya / Peewee	CUMBAYA
Espiral / Pambo	ESPIRAL
Recuérdame / La Quinta Estación y Marc Anthony	RECUERDAME
Mi amor, amor / María José	MIAMOR
Inmortal / La Oreja de Van Gogh	INMORTAL1
La loba / Shakira	LOBA
Besos fáciles / Sonohra	FACILES
Causa y efecto / Paulina Rubio	CAUSA
Dar la vuelta / Equivocal	VUELTA
Deja llevarte / Deme	LLEVARTE
Jueves / La Oreja de Van Gogh	JUEVES
Lo que una chica por amor es capaz / Gloria Trevi	PORAMOR
Manos al aire / Nelly Furtado	AIRE3
Me gustas tú / Manitú	MEGUSTAS
Perdido / Manitú	PERDIDO
Ser el viento / Iskander	VIENTO2
Hasta contar a mil / JotDog	HASTACONTAR
A quien tu decidiste amar / Sandoval	AMAR3
Te amo / Makano	TEAMO5
Primavera anticipada / Laura Pausini & James Blunt	PRIMAVERA
Peter Pan / El Canto del Loco	PETERPAN
Dímelo a mí / Eros Ramazzotti	DIMELO3
El culpable soy yo / Cristian Castro	CULPABLE
Enamorado de tí / Diego Shoening	ENAMORADO1
Viajando por el mundo / LOL N' LUV	VIAJANDO
No soy una señora / María José	SENORA
¿Qué nos pasó? / Reyli Barba	QUENOSPASO
Nunca tendré / Coti	TENDRE
Las luces de esta ciudad / División Minúscula	LUCES
Tú no eres para mí / Fanny Lu	TUNOERES
Ella es bonita / Natalia Lafourcade	BONITA
Te amo tanto / Nigga	TEAMOTANTO
Mundo de caramelo / Danna Paola	CARAMELO
Ahí vienes / Motel	VIENES
Electromovimiento / Calle 13	ELECTRO
Lentamente / Fey	LENTAMENTE
Alquimista / Jaguares	ALQUIMISTA
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO
Lo que yo sé de tí / Ha - Ash	YOSE1

Juegos

Hardy Dave

Un juego de acción donde tu labor es encontrar y tomar los lentes dorados. No creas que tu camino será fácil, ya que en el subsuelo hay un sin número de trampas, esperando por ti.



Envía CN JUEGO HARDY al 91111



Robin Hood regresa de las cruzadas para encontrar que las cosas han tomado un giro nefasto en su hogar. Ayúdalo a restablecer el orden.

Envía CN JUEGO ROBIN al 91111





Pases, remates, disparos, paradas... toda la emoción del fútbol en un juego para tu móvil que te apasionará. Con América Soccer Cup tendrás a tu alcance la experiencia de la competición más reconocida del año.

Envía CN JUEGO AMERICA al 91111

TMNT Fast Forward

Vive un entrenamiento intenso con estos simpáticos personajes, quienes están en una futurista ciudad de Nueva York para alistarse a enfrentar cualquier peligro.

Envía CN JUEGO TMNT al 91111



Ayuda al Chavo a distraer a Don Ramón para que no llegue a su casa y descubra su fiesta sorpresa.

Envía CN JUEGO CHAVO al 91111

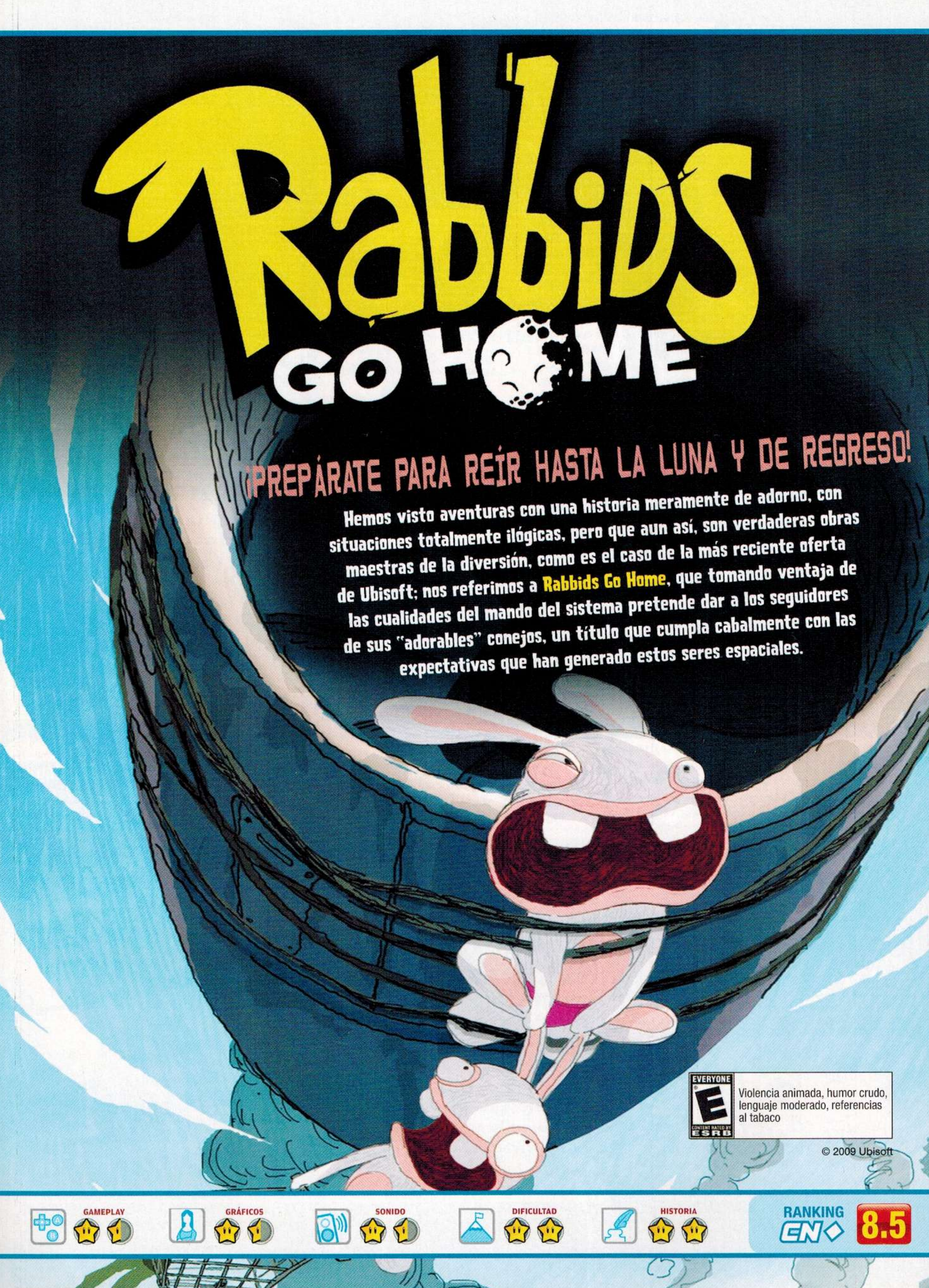


Snap with Santa

Ayuda a Papa Noel a ganar, en caso de perder: ¡mas de un niño se va a llevar una desilusión este año!

Envía CN JUEGO SNAP al 91111





¡PREPÁRATE PARA REÍR HASTA LA LUNA Y DE REGRESO!

Hemos visto aventuras con una historia meramente de adorno, con situaciones totalmente ilógicas, pero que aun así, son verdaderas obras maestras de la diversión, como es el caso de la más reciente oferta de Ubisoft; nos referimos a **Rabbids Go Home**, que tomando ventaja de las cualidades del mando del sistema pretende dar a los seguidores de sus "adorables" conejos, un título que cumpla cabalmente con las expectativas que han generado estos seres espaciales.

ROBANDO CÁMARA

Al acercarse el lanzamiento de Wii había varios juegos que deseábamos probar debido a lo prometedor que resultaba su *gameplay*, entre ellos se encontraba **Rayman Raving Rabbids**, producido por Ubisoft, en el cual la mascota de la compañía debía enfrentarse a cientos de conejos invasores en divertidos minijuegos, al estilo de **Wii Sports** o **Mario Party**; tuvo una gran aceptación, lo que le permitió algunas secuelas, en las que cada vez más los conejos se ganaban el cariño del público, al grado de que **Rayman** parecía ser un personaje secundario.



En cada escenario encontrarás distintos objetos que robar, pueden ir desde una libreta hasta una turbina.

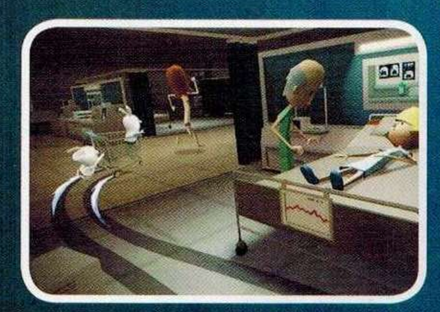
Lógicamente que dicha situación no iba a pasar inadvertida por los creativos de Ubisoft, quienes comenzaron a desarrollar una nueva entrega en la que el ícono de la compañía dejaría de aparecer; ahora toda la atención recaería en los **Rabbids**. Lo cierto es que la noticia no fue ninguna sorpresa, pero sí lo fue el hecho de que se quedarán para mejor ocasión los minijuegos para dar la bienvenida a una aventura tridimensional.

UN PEQUEÑO SALTO PARA UN CONEJO...

¿Recuerdan la trama de Conker´s **Bad Fur Day**? pues bien, la que veremos en **Rabbids Go Home** sigue la misma línea, objetivos simples pero entretenidos. Todo comienza cuando los conejos comienzan a convivir en la Tierra con los humanos, el día a día parece aburrirles un poco, siempre lo mismo, ninguna novedad, pero un día deciden mirar hacia atrás, preguntarse de dónde vienen... sin embargo al no encontrar esa respuesta deciden mejor planear "hacia dónde van".







Su plan es ir a la Luna, así es, si el hombre pudo llegar ellos también pueden hacerlo, sólo que su plan no incluye naves espaciales ni trajes de astronautas; ellos aplicarán un concepto sencillo: apilar objetos para elaborar una torre y así poder alcanzar el satélite... tardado pero seguro.

Obviamente que los objetos que integrarán su estructura no pueden ser sólo piedras o cajas, por lo que se darán a la tarea de recolectar las pertenencias de los humanos al más puro estilo de un supermercado, es más, hasta contarán con carritos donde podrán reunir los artículos.

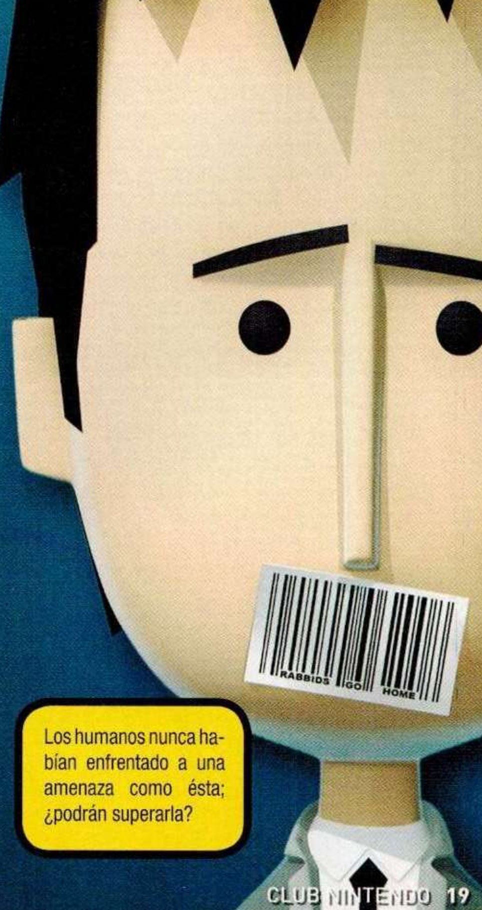
1

CONOCE EL PASADO

1 **Rayman** vio la luz en 1995 para la última consola que lanzara Atari, el Jaguar, donde obviamente no le fue muy bien; posteriormente apareció en varias consolas de La Gran N, como el Nintendo 64 y actualmente Wii, obras en las que nacieron los Rabbids.

2 En la serie **Raving Rabbids** se han visto parodias de personajes de la misma compañía, como es el caso de **Sam Fisher** de **Splinter Cell,** lo que le ha valido buenos comentarios... es una lástima que hayan retirado otras como la de **Naruto.**

3 Los spots publicitarios en los que los **Rabbids** tenían el papel principal, fueron el elemento clave para dejar a **Rayman** como el segundo a bordo en su propia aventura.



Los humanos nunca habían enfrentado a una amenaza como ésta; ¿podrán superarla?

TODOS A MIRAR LA LUNA

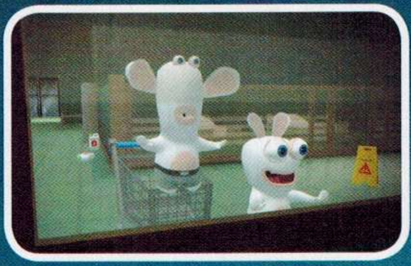
The Legend of Zelda: Majora´s Mask:
La Luna jugaba un papel crucial en esta gran obra de Nintendo; el poder de la máscara de **Majora** atraía la Luna a la región de Termina, lo que acabaría con la vida en dicha región, por lo que el héroe, **Link**, sólo contaba con tres días para detener la colisión. Sin duda una historia oscura, asombrosa, si no la conoces, descarga el juego desde el canal de tienda de tu Wii.



Mortal Kombat:
Este revolucionario juego de Arcadia y Super Nintendo guardaba un secreto especial en el nivel The Pit. Las peleas eran al aire libre, lo que permitía que se viera la Luna, pero además algunos objetos voladores no identificados que eran una señal, te indicaban que debías ganar el encuentro sin usar patadas y sin defensa; al conseguirlo te hacías acreedor a una pelea con **Reptil**.

El decir adiós a los minijuegos no ha sido un error, al contrario, reforzará la popularidad de los personajes, que aunque ya contaban con sus seguidores, el público tradicional aún se mantenía un poco renuente al concepto.



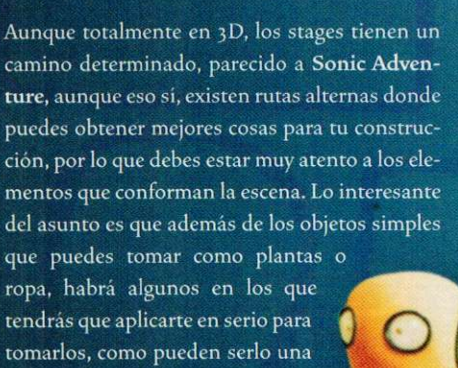




UN MUNDO POR CONQUISTAR

Las escenas que deberás recorrer son muy variadas, pueden ser desde un estacionamiento hasta el interior de un centro comercial, en cada una debes ubicar los objetos que entren en tu carrito para tomarlos, pero debes recordar no abusar en el tamaño o simplemente no podrás tomarlos, ya que tiraría todo lo que has colectado.

Aunque totalmente en 3D, los stages tienen un camino determinado, parecido a **Sonic Adventure**, aunque eso sí, existen rutas alternas donde puedes obtener mejores cosas para tu construcción, por lo que debes estar muy atento a los elementos que conforman la escena. Lo interesante del asunto es que además de los objetos simples que puedes tomar como plantas o ropa, habrá algunos en los que tendrás que aplicarte en serio para tomarlos, como pueden serlo una turbina de avión o una vaca.







Cada uno de los integrantes de la patrulla terrícola tiene una manera especial de atacarte, analiza bien sus movimientos para que te sea fácil escapar.

MANOS A LA OBRA

Los habitantes de las ciudades afectadas han creado una patrulla especial, que se encargará de detener a los **rabbids**... o al menos esa será su intención; para que puedas escapar de ellos tienes dos opciones: correr esquivando los obstáculos del nivel y atacándolos con los ítems que consigas o bien con tu propio carrito; bastará con que les des un buen golpe para dejarlos fuera de combate, incluso tienes la posibilidad de derribar a varios al mismo tiempo si eres hábil con el control.



Necesitas tanto el Wiimote como el Nunchuk para controlar los movimientos de los conejos; en un principio parece complejo, sobre todo por lo sensible que resulta a nuestras instrucciones, pero sólo es cuestión de unos minutos para que puedas dominarlo; el secreto está en medir los tiempos, nunca vayas a máxima velocidad, ya que te será imposible desviarte si aparece una barrera de imprevisto. Creemos que hizo falta una mayor interacción, ya que se queda lejos de **Zack and Wiki** o **Mario Galaxy**, pero lo compensa con la originalidad de los eventos.



Para evitar confusiones, los elementos que puedas tomar estarán encerrados en círculos blancos, algunos encadenados para que subas varios a tu carrito en un solo intento.

Las imágenes del juego son excelentes, han optado por un estilo colorido, lo que además de permitir situaciones espectaculares, le queda como anillo al dedo a la temática alegre y divertida de la aventura.

EL CONEJO EN LA LUNA

Honestamente, teníamos nuestras dudas respecto a este juego, ya que aunque el carisma de los personajes no se puede negar, el experimentar en un género tan demandante como el de la aventura de la noche a la mañana pudo representar un problema para Ubisoft, pero por fortuna supieron encararlo bien, mostrando su experiencia en el ramo, dando como resultado que **Rabbids Go Home** sea un título excelente, que se disfruta de principio a fin gracias a la variedad de retos que presenta. Tal vez no sea un referente en la generación, pero te garantizamos que será uno de tus favoritos.





MASTER

Aunque divertidos, no me agradaban tanto los primeros títulos de minijuegos, por lo que no esperaba mucho de esta entrega, peor por fortuna han superado por mucho mis expectativas. **Rabbids Go Home** es un juego que te engancha seas o no fan de los personajes, su divertido sistema de control aunado a lo cómico de algunas situaciones te va a hacer pasar un rato excelente.



CROW

Ahora sí que mandaron a la banca a **Rayman**, pues los desquiciados conejos se salieron con la suya y ahora son los protagonistas totales de la nueva aventura **Raving Rabbids** de Ubisoft. En esta ocasión se modifica un poco el estilo de juego, enfocándose más a la aventura, pero incorporando numerosos minijuegos que serán los indicados para cumplir los objetivos. Diversión y entretenimiento para todo tipo de jugadores e incluso no importa si eres novato o veterano en los videojuegos, aquí te mantendrás pegado al control durante un largo rato.



PANTEÓN

Sí, el primer juego de los conejos locos fue bueno, el segundo mejoró un poco, pero después de la tercera entrega, las cosas se van poniendo repetitivas y sólo puedes pensar lo mismo que con todas esas franquicias donde sobreexplotan una idea a más no poder; no es que se les seque el cerebro y no puedan crear nuevos juegos, simplemente tratan de exprimir más la gallina de los huevos de oro con tal de seguir haciendo dinero al por mayor. No me malinterpreten, el juego no es malo, pero como se dice por ahí: *"ya chole, ¿no?"*, ya fueron demasiado lejos con los conejitos; sólo falta que saquen dos versiones o algo así.


Encontrar el regalo ideal
esta Navidad.
¿Por qué no?



Nintendo sorprendió a todo el mundo con las grandes sorpresas que mostró durante su conferencia en el pasado E3, de entre de las que destacaba **New Super Mario Bros.** Wii, una secuela de la increíble aventura que viéramos un par de años atrás para el Nintendo DS; pues bien, después de algunos meses de espera ya está disponible y te aseguramos que es una obra maestra, las dos dimensiones en las que se programó no han sido impedimento para que la compañía vuelva a colocar al género de las plataformas en un nivel de privilegio.



Humor gráfico

 GAMEPLAY 
 GRÁFICOS 
 SONIDO 
 DIFICULTAD 
 HISTORIA 



9.0

¡Una aventura de proporciones épicas!

Creando un estilo

A inicios de los años 80, los videojuegos pasaban por una crisis de creatividad terrible que casi termina con la industria; el Atari, junto con otras consolas, había alcanzado su límite, los juegos ya no sorprendían a nadie; pero fue justo en ese momento cuando Nintendo aparecía en escena con el NES y un juego que cambiaría la historia, **Super Mario Bros.**, el primer gran trabajo de Miyamoto, que como sigue ocurriendo con sus obras, marcó una línea que todas las compañías seguirían para desarrollar sus proyectos.

Podríamos considerar dicho juego como el primero de plataformas de la historia; su éxito fue tal que lógicamente las secuelas no se hicieron esperar, en un lapso de cuatro años disfrutamos de **Super Mario Bros.** 2 y 3, este último considerado el mejor juego de la consola. Con el paso del tiempo y la aparición de nuevas consolas, en especial el Nintendo 64 y Nintendo Game Cube, se pensó que las dos dimensiones quedarían en el pasado, pero La Gran N pensaba de distinta forma.





Aprovechando el potencial del Nintendo DS, máquina que apareciera en 2004, revivió el estilo bidimensional, por medio de New **Super Mario Bros.**, el cual además de aprovechar la doble pantalla, nos permitía interactuar con diversos ítems. Ahora bien, con la secuela para Wii de esta joya, el equipo desarrollador debía cuidar que no se tratara de un simple port, sino que realmente fuera una experiencia nueva en su totalidad, situación que han logrado sin problemas.

El mismo mundo, nuevos retos

En esta ocasión se ha dejado en segundo término la historia para dar pauta al nuevo concepto del juego, el de competencia-cooperación. Cada escenario del juego podrás recorrerlo sólo o hasta con cuatro amigos más, si eliges la primera opción, aunque te divertirás, no lograrás explotar todo el potencial de la aventura; es como si jugaras **TLOZ: Four Swords** controlando a los cuatro Links con un solo control.

La estructura de los niveles está creada para que puedas apoyarte en tus compañeros para librar los obstáculos, es decir, supongamos que un abismo representa un reto para un jugador, no hay problema, otro integrante del equipo puede sujetarlo y lanzarlo hasta el otro extremo sin que ponga en riesgo su vida... todo suena muy bien, ¿verdad?, existen el apoyo y la camaradería, pero debemos mencionar que existe la otra cara, la que le pone "sabor" a cada misión, y esa es la de la competencia.

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Nintendo**
Categoría: **Plataformas**

Nadie que se encuentre compitiendo va a querer ser el último en bajar la bandera que indica el final del nivel, por lo que al mismo tiempo que se ayudan, deberán competir, lo que representa usar a los rivales como trampolín o en el mejor (o peor, según la perspectiva) de los casos, podrás arrojarlos a peligros como llamas, picos, precipicios u otros enemigos; así que fíjate muy bien con quién te alías, ya que pueden traicionarte en dos segundos.

Pasemos a un punto clave para el desarrollo, los personajes que podrás controlar; la oferta no es muy amplia, pero de ninguna manera se ve afectado el factor diversión. Las opciones serán **Mario**, **Luigi** y dos **Toads**, uno de color azul y otro rojo. Realmente no existen diferencias significativas entre ellos, así que no te preocupes si no te toca elegir a tu preferido, las posibilidades de bajar la bandera en primer lugar son iguales para todos.

Las ventajas radicarán en la manera en que aproveches los ítems y elementos del juego, siendo los más importantes un casco que te permitirá volar en ciertos momentos de las escenas, y Yoshi, el viejo amigo de Mario que está de regreso para ayudarte masticando a los enemigos o incluso escupiendo fuego.

Los juegos en 2D aún tienen mucho por ofrecer, **New Super Mario Bros. Wii** es una clara muestra de ello, su nivel de innovación es asombroso.

1-4

Los primeros saltos

Repasando la historia

1. Antes de debutar en el NES, **Mario** apareció en otros juegos, como **Mario Bros.** para Arcadia, donde junto con Luigi debía encargarse de eliminar varios enemigos como tortugas, cangrejos o moscas dentro de unas tuberías.

2. En 1981 apareció el juego **Donkey Kong**, título donde **Mario**, conocido en ese entonces como **Jumpman**, debía rescatar a una damisela en peligro de las garras de **Donkey.**

3. **Mario** ha tenido varias apariciones especiales en juegos de otras compañías, como es el caso de **Metal Gear: The Twin Snakes** de Konami o de **SSX** de Electronic Arts.





Para poder terminar los niveles será necesario que trabajes en equipo, de otra manera te será muy complicado, sobre todo por la gran cantidad de objetos con los que puedes interactuar.

Sucedió en Japón

Los secretos de Mario

Tras el lanzamiento de **Super Mario Bros.**, todo mundo esperaba la segunda parte, que como ya comentamos, tuvo gran éxito, sin embargo, el juego que conocimos en América no era la idea original de Nintendo. Se trataba de otro título, de **Doki Doki Panic**, al cual sólo se le retiraron sus personajes originales y se agregaron a **Mario, Luigi, Peach** y **Toad.** La decisión se tomó al pensar que los jugadores de este continente no podrían con el verdadero **Super Mario Bros. 2,** que vio la luz en Japón. Años más tarde, la compañía lanzó la verdadera secuela bajo el nombre **Super Mario Bros. The Lost Levels**, que se incluía en el cartucho de SNES **Super Mario All Stars.** Por cierto, el juego americano se comercializó también en Japón con el título **Mario Bros. USA.**



Se reinventa un clásico

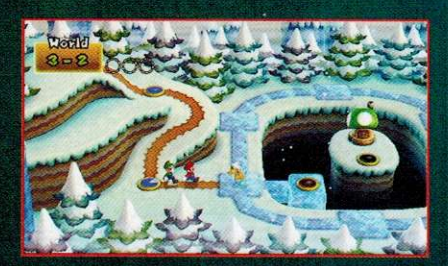
Una ovación de pie, eso es lo que merece Nintendo por **New Super Mario Bros.** Wii; no sólo es divertido y desafiante, sino que al mismo tiempo representa un escalón más en la evolución de los juegos de plataformas, los cuales fuera de la compañía, parecen estar olvidados, relegados, a pesar de que como se acaba de demostrar, tienen mucho que aportar aún a los jugadores. No necesitamos decirte más, títulos como éste te permiten reencontrarte con tu instinto de videojugador, sin mencionar que al reunirte con tus amigos la diversión es eterna.





Cada quien para su santo

Para que cada jugador pueda tener una buena visión de lo que ocurre en pantalla, el nivel se mostrará mediante una toma alejada, lo que evitará que deban esperar a los personajes más rezagados. Ya que estamos en los niveles, podemos decirte que son enormes, todos con diferentes formas para ser completados, lo mismo puedes llegar por el piso que por alguna plataforma móvil, el chiste es hacerlo antes que tus amigos.



La dificultad del título es un tema polémico por llamarlo de algún modo, ya que a pesar del aspecto inocente y colorido que tienen las escenas, lo cierto es que conforme avancen se volverán sumamente complicadas, en algunos casos superando lo visto en **Super Mario Bros. The Lost Levels.** No te mentimos al decirte que perderás decenas de vidas antes de poder completar un nivel; pero ahora bien, no significa que sean imposibles de pasar, al contrario, representan un reto para tu habilidad, un desafío que por más que te venza, no pararás hasta superarlo, porque es en dos palabras, increíblemente divertido.

Los expertos comentan



Master

Después de haber jugado **Mario Galaxy,** pensé que pasaría mucho tiempo para que un título del plomero me sorprendiera, pero no ha sido así; **New Super Mario Bros.** Wii, es un título espectacular, es el ejemplo perfecto de lo que representa un título de "Siguiente Generación", derrochando creatividad en cada pantalla, un verdadero reto. Si lo juegas solo vas a pasar un buen rato, pero con tres de tus amigos es la locura, las opciones son infinitas, así se tratara de un solo nivel pueden pasar horas y el final siempre será distinto.



Crow

Desde la versión de Nintendo DS, la nueva forma de vivir las aventuras de **Mario** y compañía resultaron excelentes y ahora tendremos una fórmula similar para el Wii, claro, con sus respectivas modificaciones y cualidades que lo hacen sorprendente desde cualquier punto de vista que lo veas. Me encantó que se enfocaran muchísimo en el concepto *multiplayer;* donde hasta cuatro jugadores podrán divertirse ya sea al apoyarse o competir entre ellos. Sin duda se trata de un juego que causará revuelo para este fin de año.

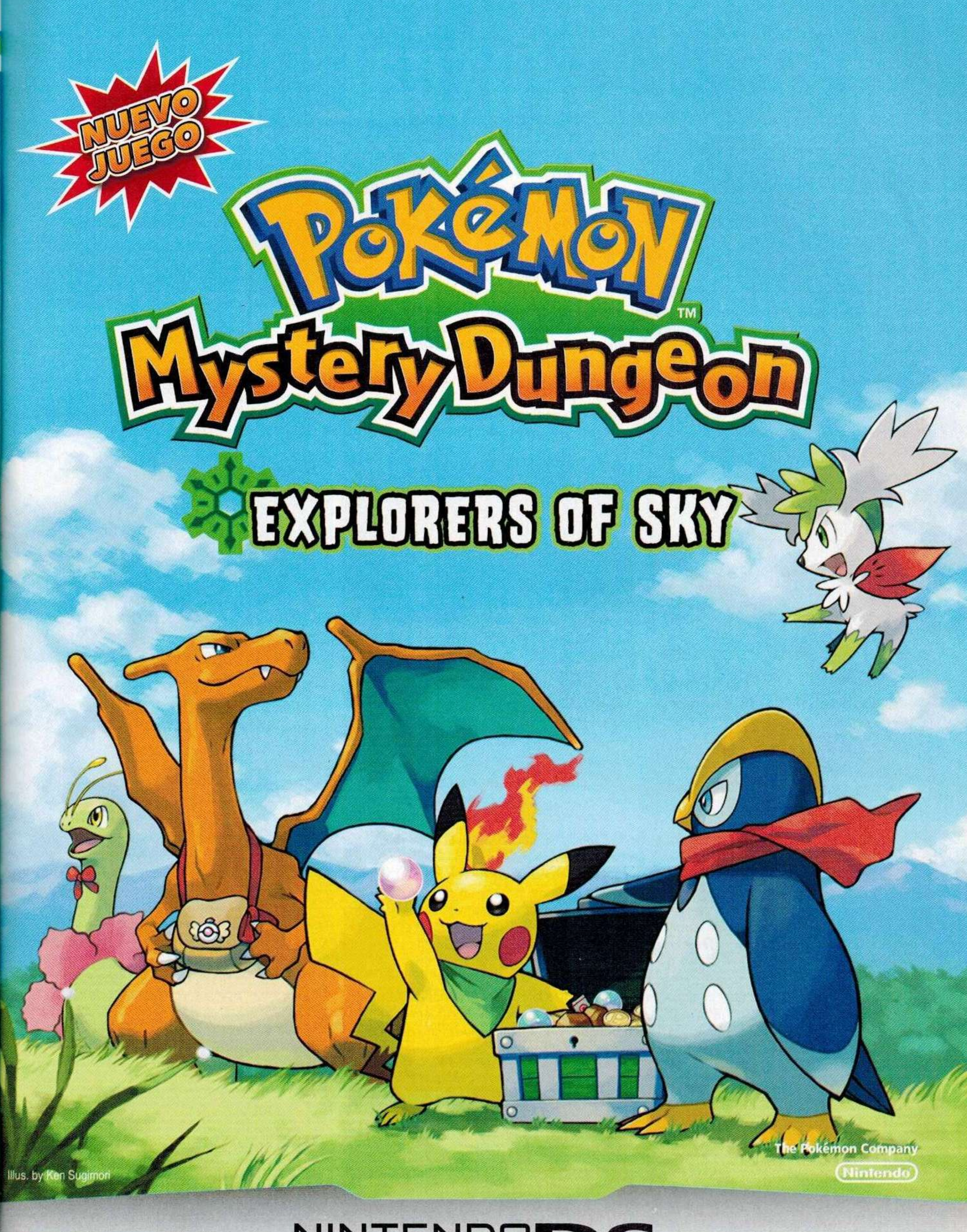


Panteón

Los clásicos juegos de plataformas de **Mario** siempre han estado entre mis favoritos de todos los tiempos. No me ha gustado cómo los licenciatarios han olvidado un poco viejos detalles que hacían grandes a las joyas de antaño como lo que es el retador modo en 2D, las opciones cooperativas, la acción rápida característica de dichos tiempos y otras cosas más, que regresan de una manera muy fresca, pero nostálgica en esta excelente opción para los fans de **Mario** y de los títulos de la vieja escuela. Hay juegos recomendables, otros no tanto, ¡pero éste entra perfectamente en la lista de los obligatorios de tener en tu Wii!

Aunque controlas a Mario y compañía con el Wiimote en posición tradicional, al igual que en Wario Land Shake it!, en ciertos momentos tendrás que inclinarlo o agitarlo para poder activar ítems o pasar ciertas fases; esto te obliga a estar concentrado en la acción, ya que en cualquier momento puede surgir la indicación.




NUEVO JUEGO
POKéMON
Mystery Dungeon™
EXPLORERS OF SKY
Illus. by Ken Sugimori
The Pokémon Company
Nintendo

En esta ocasión tenemos juegos de mole y de dulce, para que no tengas pretexto de que no hay diversidad de juegos descargables. Ojo, procura informarte bien leyendo estas páginas antes de decidir qué descargar.

Final Fantasy

NES
Wii Points: 500

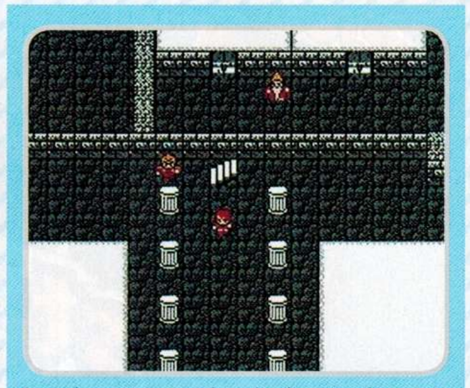
EL JUEGO QUE ORIGINÓ TODO...

Hablar del género RPG es virtualmente imposible sin que vengan a tu memoria dos palabras: **Final Fantasy**; la razón es simple: esta es la serie más conocida en cuestiones generales; podríamos decir que no hay videojugador que no haya jugado una versión o al menos oído hablar de esta saga. Bien sabemos que hay muchas otras franquicias populares, pero sin lugar a dudas ésta es reconocida aun por quienes no son aficionados a este tipo de juegos. Todo comenzó en 1987, cuando apareció para el mercado japonés; dos años más tarde fue trasladado a nuestro continente y tuvo un éxito rotundo, razón por la cual hemos visto tantas secuelas, historias alternas y *remakes*, que nos acabaríamos toda la revista sin poder hablar de todos ellos a detalle.

Obviamente existieron muchos RPG antes de que **Final Fantasy** viera la luz del día, pero la fluidez para combatir presentada en esta nueva propuesta (además de otros tantos detalles) ayudó a que los jugadores que no fueran tan aficionados a este tipo de juegos se interesaran más por el género.







Los elementos que han hecho grande a esta franquicia son más que nada –y sin olvidar su excelente *gameplay*- sus historias tan interesantes y emotivas, así como geniales gráficos y presumiblemente, los mejores temas musicales para cualquier otro videojuego. **Final Fantasy** es uno de los RPG más recomendables que hay, tanto para comenzar a conocer el género, como por la experiencia tan inolvidable que ofrece. A pesar de que han aparecido algunos *remakes* de este título, siempre es bueno saber que puedes volver a tener la oportunidad de poseerlo, jugarlo y vivirlo en su forma original, que, a nuestro criterio, sigue siendo la mejor, la de NES. Al menos en este mes, es la mejor recomendación que tenemos para ti; son los mejores 500 Wii Points que puedes invertir en esta ocasión.

Final Fight 2

Super NES
Wii Points: 800

¡VENGANZA!

La banda de maleantes conocida como **Mad Gear** ha vuelto a las andadas con la firme resolución de vengarse de aquellos que tantos problemas les causaron en el pasado. Para lograr su objetivo, han secuestrado a **Genryusai**, quien es maestro y padre de la prometida de **Guy**, **Rena**. Debido a que **Guy** no puede ser localizado, **Maki**, la hermana menor de **Rena**, se pone en contacto con **Mike Haggar** para poner un remedio a la situación y poder rescatar a los dos cautivos de las garras de **Mad Gear**. Afortunadamente, también contarán con la ayuda de **Carlos**, quien también es un experimentado peleador callejero; juntos deberán enfrentar a la recién reconstituida pandilla y poner fin a sus planes.

El *gameplay* de **Final Fight 2** es muy similar al de la primera entrega; con dos botones realizas todos tus movimientos, desde saltar y golpear, hasta hacer movimientos especiales. Esto, fuera de ser algo malo, es bastante bueno, pues te permite jugar sin problemas y no estar memorizando demasiados comandos, así puedes divertirte y sentirte justo como en casa al continuar con las aventuras de los héroes en esta serie de Capcom.

Uno de los detalles más notables es que por fin puedes invitar a un amigo o un pariente a jugar contigo en esta aventura, cosa que fue omitida en los dos primeros juegos de SNES (**Final Fight** y **Final Fight Guy**); esto, además de hacerlo mucho más recomendable, le da un toque bastante dinámico al juego y te permite disfrutarlo tal y como lo hicimos hace ya tantos años en el legendario SNES. Si eres un fan del género *Beat ´em Up!*, simplemente no puedes dejar incompleta tu colección de **Final Fight**; sabemos que se extrañan **Cody** y **Guy**, pero tanto **Maki**, como **Carlos** son buenos elementos, y no olvidemos que **Haggar** regresa a la acción, ¡con todo y su bigote y sus zapatos de madera! Otros personajes también vuelven, como la familia **Andore** y el veloz **Rolento**, e inclusive tiene detalles interesantes como el hecho de ver a la linda **Chun Li** comiendo en una de las escenas.







Altered Beasts

Arcadia
Wii Points: 1,000

¡EL CLÁSICO COMO DEBE SER JUGADO!

Altered Beast, una de las más notorias estrellas de antaño de Sega, por fin llega a la Consola Virtual tal y como lo puedes disfrutar al máximo: la traslación fiel de su versión original de Arcadia. Para aquellos que no tuvieron el placer de disfrutar esta joya, les comentaremos más acerca de la historia, *gameplay* y todo lo que deben saber para que no duden ni por un instante descargarlo. En esta aventura épica tomas el papel de un guerrero resucitado por el mismísimo dios **Zeus**, quien desea que rescates a su hija **Athena** de las garras de un dios malvado con una severa escasez de cabello. Para lograrlo, debes enfrentar a las hordas de enemigos en varias etapas para llegar al final con el dios **Neff**, quien tiene cautiva a la diosa.

¡AU-HA!

El título del juego obviamente se refiere a la habilidad de los héroes de cambiar su forma por la de una bestia antropomórfica, la cual será necesaria para enfrentar a **Neff** al final de cada escena. Básicamente, **Altered Beast** es un juego de plataformas en 2D que tiene un toque de *Beat 'em Up!* pues así es como enfrentas a los enemigos. La forma de lograr el cambio de los protagonistas es conseguir las esferas espirituales que liberan los lobos blancos de dos cabezas al ser eliminados; tomar una te hace más fuerte, una segunda te da una musculatura que haría llorar al mismísimo Schwarzenegger (no olvides checar el QHDD de bárbaros que viene en este número).







Finalmente, la tercera esfera desencadena la explosión a nivel molecular que da como resultado la mutación genética de ser humano a bestia… en otras palabras, te transformas en un lobo, una gárgola, un oso, un tigre y nuevamente en lobo (todos antropomórficos), en cada escena respectivamente.

Si te recomendamos la versión de Sega Genesis, que es menos estilizada, simplemente no podíamos evitar recomendarte más que ampliamente esta increíble joya del pasado. Esta combinación de acción, plataformas y peleas es una adición para tu colección que sería imperdonable dejarla pasar. Los fans de los clásicos sabrán a qué nos referimos, y obviamente los que gusten de buenas aventuras y de las historias épicas encontrarán un juego con un *gameplay* sólido, básico y sumamente entretenido. **Altered Beast** no tiene modo de batallas *multiplayer*, ni minijuegos, pero sí tiene un *Replay Value* al estilo de la vieja escuela que tanto nos agrada.

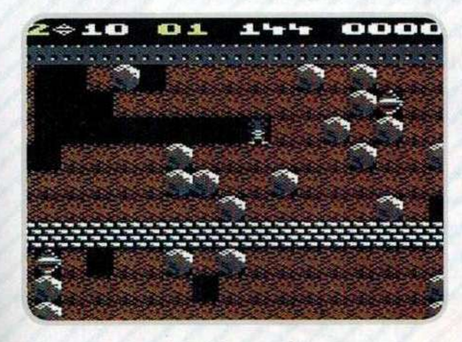
Boulder Dash

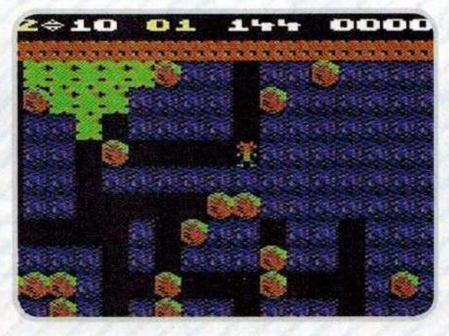
Commodore 64
Wii Points: 500

UN JUEGO NOTABLE

Boulder Dash es un título que fue lanzado al mercado en 1984 y tuvo un éxito decente en su época; tal fue el caso, que es uno de los pocos títulos que fueron trasladados de su original versión de computadora personal a Arcadia, en lugar de ser al revés, como pasa la mayoría de las veces. El héroe de este juego se llama **Rockford**, y siendo un capataz algo ambicioso, su misión es excavar las numerosas minas en busca de diamantes. Como las cosas no siempre pueden ser fáciles (si así fuera, no tendría chiste, ¿verdad?), dentro de las oscuras cuevas hay varios enemigos, obstáculos y criaturas que dificultarán tu objetivo. El peligro constante es lo que hace mucho más recomendable este poco conocido clásico, pues tendrás que cuidarte de virtualmente cualquier cosa en pantalla; si das un paso en falso o escarbas sin cuidado, puedes perecer debajo de una avalancha de rocas.

A pesar de que en esos días ya existían juegos con mejores gráficos, **Boulder Dash** no es exactamente un exponente como para presumir en esta cuestión; por otra parte, cabe recordar que a principios de la industria esto no era tan importante y que hubo grandes títulos como **Pac-Man**, **Space Invaders** y muchos otros más en donde lo realmente meritorio era que un juego te entretuviera (cosa que se ha perdido más y más con el paso del tiempo). En cuanto a la música y efectos de sonido, pues ahí sí podemos decir que le faltó mucho, especialmente si lo comparamos con otros títulos para Commodore 64 en donde sí se podía disfrutar de mejores temas. En general, el juego basa su éxito y trascendencia en su sólido y divertido *gameplay*, y no en lo gráfico o musical.







NO APTO PARA CASUALES

Como podrás imaginarte, este es uno de esos ejemplos en donde lo más importante es que pases un buen rato entretenido y divirtiéndote, cosa que hace menos grave su falta de calidad en los otros ámbitos. Seguramente estarás un tanto dudoso si vale la pena invertir tus Wii Points en este juego tan arcano, cosa que entendemos a la perfección; déjanos comentarte que efectivamente es una buena opción, pero sólo si tomas en cuenta que no puedes esperar la historia que cambie tu vida, ni mucho menos el motor gráfico que revolucionará a la industria; se trata de un simple y sencillo juego en donde puedes demostrar tus habilidades (ya que el reto sí es notable) y punto. Si lo tuyo son las corretizas en primera persona, definitivamente debes evitarlo, pues es sólo para quien sabe apreciar un juego por lo que es y vale en realidad. Esperamos que al menos le des una oportunidad, pues es realmente un gran y divertido título.



La imaginación no tiene límites, con ella puedes conquistar al mundo con sólo un trozo de papel

El Nintendo DS nos ha regalado obras maravillosas, verdaderamente memorables, que basan su éxito en las características especiales del sistema; basta con mencionar títulos como TLOZ: Phantom Hourglass, New Super Mario Bros, o Grand Theft Auto: Chinatown Wars para darse cuenta de ello. Sin embargo, aún nos guarda varias sorpresas, siendo una de las más recientes Scribblenauts, el más importante proyecto de 5TH Cell que estamos seguros cambiará tu visión acerca de los videojuegos gracias a su interesante e innovadora propuesta.

GAMEPLAY | GRÁFICOS | SONIDO | DIFICULTAD | HISTORIA | RANKING CN 8.5

Creando un nuevo estilo



Antes de la aparición de NDS y Wii, parecía que los videojuegos habían dejado de ser obras creadas por talento y visión, para parecer más una receta de cocina donde el ingrediente principal eran los gráficos (aunque en algunas consolas la situación no parece haber cambiado mucho...), por fortuna las máquinas de Nintendo como es costumbre han dado a la industria herramientas asombrosas que permiten a los desarrolladores potenciar su talento, pero sobre todo arriesgarse.

Lo anterior te lo comentamos porque ahora varios estudios nos han sorprendido gratamente con sus propuestas; a casos como el de High Voltage o Clover ahora se le suma 5TH Cell, que en conjunto con Warner Bros. Interactive Entertaiment han representado un verdadero tanque de oxígeno al medio. Su primera aventura titulada **Drawn to Life**, que tan buenos comentarios obtuviera en todo el mundo eran sólo el boceto del gran trabajo que tenían en mente, **Scrribblenauts**, que sin tener los mejores gráficos de la consola ni mucho menos, desde su presentación en el E3 de este año ha sabido ganarse las miradas del público, ¿cómo?, sencillo, con creatividad pura.

Obviamente que la libreta del joven será recreada por la pantalla táctil del Nintendo DS, en la que nuestro Stylus jugará el papel de la pluma, permitiéndonos, al estilo de Brain Age, escribir en ella para que el sistema reconozca la palabra dentro de su banco de datos de más de diez mil opciones.

Si lo piensas... es posible

El equipo desarrollador decidió no integrar una historia compleja a este título, simplemente debes ayudar a **Maxwell**, un pequeño niño, a que reúna todas las estrellas que se encuentran en cada uno de los niveles que integran la aventura. Ahora bien, para cumplir con tu objetivo no creas que se trata simplemente de dirigir al protagonista hasta donde se encuentra la estrella librando algunos obstáculos mediante saltos, no, aquí deberás imaginar cómo obtenerla.

Maxwell cuenta con una libreta mágica (no te preocupes, no es ninguna **Death Note**), en la cual puede anotar cualquier cosa que imagine y ésta aparecerá frente a sus ojos, situación que debes aprovechar para lograr descifrar los acertijos a los que te enfrentarás y obtener la estrella, lo cual no va a tener un método único, puede variar según tu perspectiva.

Buscando ser diferente

El camino del éxito

1 El equipo de 5TH Cell es relativamente nuevo en los videojuegos, ya que su fundación se remonta al año 2003, pero desde ese momento se propusieron destacar en el medio.

2 Su primer proyecto con el que saltaron a la fama fue **Drawn to Life**, para NDS y Wii, en el que podíamos dibujar objetos para que el protagonista los usara; por cierto, debemos decir que era muy parecido a **Maxwell.**

3 **Lock´s Quest** fue el título de su segundo juego para Nintendo DS, que como comienza a ser tradición, llevaba como principal característica la innovación.

4 Durante el pasado E3 causó tanto revuelo que para muchas personas fue el mejor juego que se haya presentado en el evento, todos las personas que lo probaban quedaban encantadas.





Sentimos que hizo falta una opción en la que pudieras visualizar las palabras que has escrito, ya que todas permanecen ocultas, lo que deja en interrogante las opciones que tienes, aunque eso sí, no afecta la calidad del gran concepto.

Cada cabeza es un mundo

El hecho de escribir cualquier palabra que se te venga a la mente para poder obtener ayuda y terminar con los enemigos u obstáculos, abre una gama de posibilidades infinita para terminar cada nivel. Para que puedas entender bien a lo que nos referimos, te vamos a describir algunas situaciones que vivirás dentro de la aventura. En uno de los niveles te piden destruir unas botellas acomodadas en forma de torre, para hacerlo puedes invocar una pelota de béisbol y lanzarla, esa sería la forma sencilla o más común, pero también podrías aparecer un misil gigante o un monstruo que las empujara.





Supongamos que debes subir a una pequeña estructura por una estrella, bien puedes llamar algunas cajas de madera, apilarlas y tomarla, aunque siempre está la opción de crearte unas alas y llegar volando hasta ella.

Como puedes darte cuenta, la magia de **Scribblenauts** recae en todas las variantes que puedes obtener tan sólo dejando volar tu imaginación, no importa lo inverosímil que parezca tu invocación, mientras te dé los resultados esperados el resto es pura diversión.

Otro aspecto que se debe resaltar es el hecho de que los objetos o criaturas que invoques pueden interactuar entre sí, por ejemplo, si escribes "zombie" en la libreta, lejos de ayudarte puedes estarte metiendo en un problema, pero nada que no arregle un enorme dragón... aunque después tu dolor de cabeza sería desaparecerlo, para ello puedes invocar a un caballero medieval o bien una espada con la que tú mismo puedas derrotarlo.

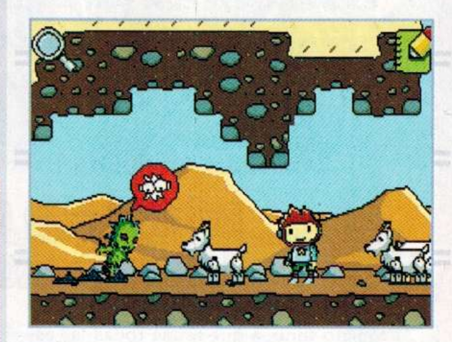


Un cuaderno sin memoria

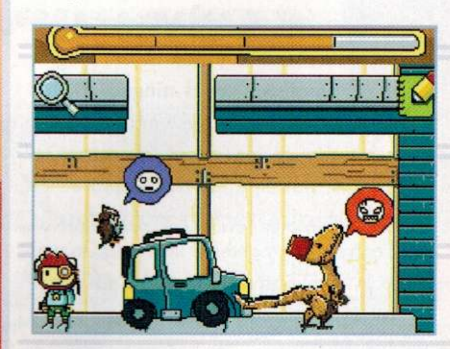
Todos los controles del juego son táctiles, pero sí debemos decir que no son tan precisos como hubiéramos deseado, en ciertas ocasiones necesitarás repetir saltos o batallas por este motivo, pero no es algo grave, de cierta manera te acostumbras al ritmo que te marca y comienzas a medir más tus movimientos.



En cuestiones técnicas es bueno, pero no sorprendente, lo cual se comprende si se toma en cuenta la cantidad de objetos que puedes aparecer, por lo que se le ha dado un toque caricaturesco que le va muy bien, pues consigue transmitir la sensación de estar en un mundo alejado del real, donde gobierna la imaginación.

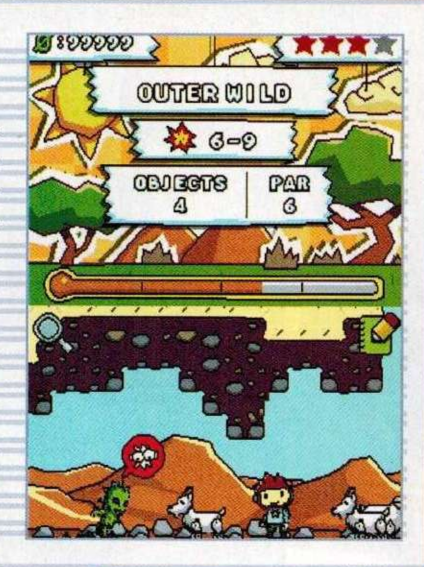


Entre las opciones extra la que más destaca es una que te permite crear tus propios niveles y después compartirlos vía Wi-Fi, lo cual añade un *replay value* prácticamente infinito, no importa cuántas veces y de qué formas hayas completado el modo principal, siempre tendrás un nuevo desafío dentro de ti esperando a ser creado.



Escribe tu destino

Ideas como **Scribblenauts** dejan claro lo que necesita la industria, pero sobre todo que los grandes conceptos no tienen que venir siempre de la mano de una franquicia de éxito mundial; en ocasiones la innovación se hace presente en títulos que sin mucho cartel, comienzan a dictar el camino correcto. La obra de 5TH Cell es impecable, quizá tiene algunos detalles en el control que hubieran podido mejorar, pero fuera de eso, representa un avance que no puedes dejar pasar, una vez que comiences a escribir no pararás sino hasta que veas el final.





La imaginación es la herramienta más útil tanto dentro del juego como fuera de él.



Los expertos comentan



Master

Títulos como **Scribblenauts** no aparecen todos los días... pero es justo decir que gracias a las consolas de Nintendo comienzan a surgir de manera continua, lo que antes era una sorpresa al año ahora es al mes; debemos agradecer esta situación. Pasando a lo que es el juego, me faltarían palabras para poder describir toda su magia, verdaderamente es asombroso, puedes pasar horas, días o semanas viendo las reacciones de los personajes que invocas sin siquiera intentar los acertijos, lo que habla de su nivel de diversión; cierto, el control tiene un par de problemas, pero no le resta brillo a esta entrega que se volverá referente y un clásico.

Crow

Siempre decimos que los juegos se están estancando y que pocos son los innovadores, pero en estos momentos donde hace falta esa creatividad, nos sorprende **Scribblenauts**, un juego que, además de ser bastante entretenido, es innovador, interesante y, sobre todo, nos reta a cumplir numerosos objetivos escribiendo palabras para crear objetos o situaciones; es en sí, es uno de los juegos que más prometen para esta temporada y que no necesita de violencia, gráficos deslumbrantes o un legado imponente para brillar por sí solo.



Panteón

Esta es otra muestra de que en una industria saturada de refritos y secuelas, todavía se puede innovar y presentarnos una buena propuesta que simplemente no puede quedarse como un juego más del montón. **Scribblenauts** es uno de esos juegos en donde no te importa tanto la historia, o que haya protagonistas imponentes o bellas chicas que te hacen perder la concentración; se trata de un juego que bien sabe aprovechar las características del sistema para crear una experiencia muy divertida. Cuando ya te aburriste de sacar el máximo porcentaje de un juego, siempre es bueno tener a la mano títulos como éste.

Historias sorprendentes

EL INGENIO COMO CARTA DE PRESENTACIÓN

Killer Instinct (Arcadia/SNES)

Los juegos de pelea comenzaron a mostrar signos de estancamiento a mediados de la década pasada, sin embargo, un estudio mostró que el género aún tenía mucho que ofrecer; nos referimos a los genios de RARE, que sorprendieron al mundo cuando lanzaron en 1994 **Killer Instinct**, un juegazo de pelea en el que se decía adiós a los saltos para iniciar un combo, además, estos podían ser de más de 40 golpes, sin mencionar el excelente apartado gráfico generado gracias a la tecnología ACM.

Professor Layton Serie (NDS)

Otra franquicia que está causando revuelo en la actualidad es la de **Professor Layton**, de hecho en Japón ya van por la cuarta parte para Nintendo DS, además de haber anunciado una película de animación. Su éxito se debe principalmente a que para poder avanzar en la historia se deben resolver *puzzles* que retan a nuestra inteligencia y razonamiento más que a nuestra habilidad; si no la conoces es buen momento, sus dos obras disponibles en América son excelentes.



La portada de FIFA 10 se viste de Blanco

Así es, esta vez le tocó el turno a Cuauhtémoc Blanco, del Chicago Fire (y seleccionado nacional mexicano) para incorporarse al selecto grupo de futbolistas que forman parte de la imagen de FIFA para los videojuegos. A su lado estará la estrella de Chivas USA, Sacha Kljestan. Esta nueva incusión deportiva de Electronic Arts para Wii cuenta con cambios importantes que notarás desde el inicio, tanto en cómo se juega como en la forma que se muestran las imágenes en pantalla, pero claro, sin salirse de los lineamientos que durante varias ediciones lo han posicionado dentro de los mejores lugares en futbol soccer para consolas portátiles y caseras. Así que no se diga más e inciemos con este juego que promete mantener cautivos a sus fans y ganando otros tantos en el camino a la Copa del Mundo.


ADICCIÓN


GRÁFICOS


SONIDO



DIFICULTAD


MULTIPLAYER





Te presentamos al nuevo FIFA de Wii

Con **FIFA 10** todo mundo estará invitado a esta fiesta deportiva, pues el juego cuenta con un sistema de controles bastante intuitivo que abre el camino para que los jugadores experimentados disfruten de combinaciones, estrategias y funciones dentro o fuera de la cancha para que sientan la verdadera adrenalina del *soccer*, pero también, si no tienes mucho conocimiento de este deporte, no te preocupes, pues con las simples ganas de pasártela bien, tomarás el control y notarás lo fácil que es tirar el balón, correr, despejar y sobre todo, chutar a gol. Son movimientos básicos que inmediatamente comprenderás, iniciando así la diversión; claro está, de ti depende aprender nuevas técnicas de juego para vencer a tus enemigos y amigos en la cancha.





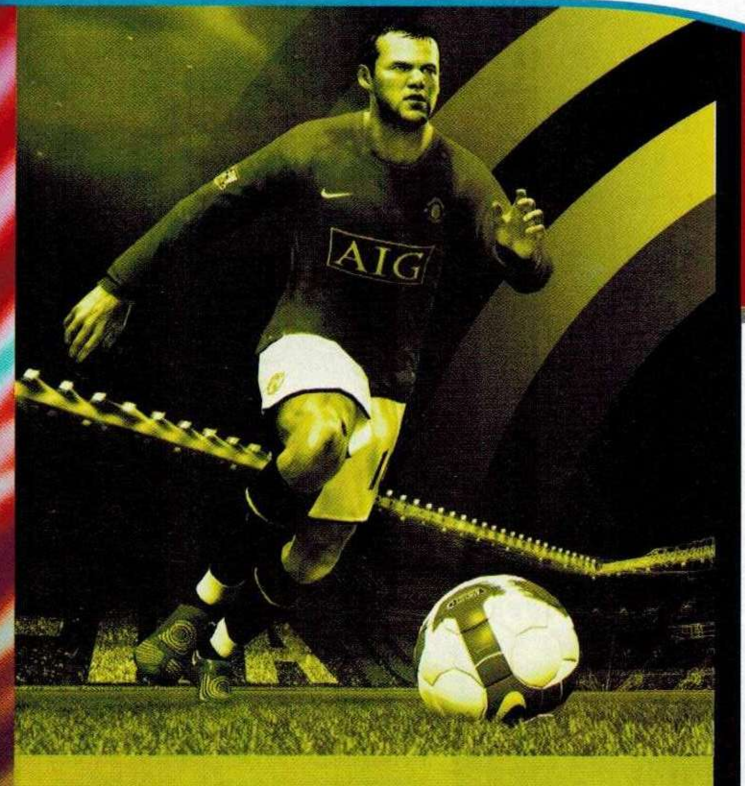
Checa el nuevo aspecto gráfico del juego, se ve más como caricatura pero mantiene la cualidad profesional de este deporte.



Las mejoras que tuvo esta versión se notarán inmediatamente en el *gameplay*, y en los gráficos, pues si recuerdas, hasta la versión 09 se conservaban las imágenes visuales con mucho más realismo, sin embargo, en la edición 10 notarás que Electronic Arts optó por cambiar a gráficos del tipo *Cell Shading*, dando frescura y variedad a la franquicia. Por supuesto, no creas que el cambiar de imagen significa que el juego se haya devaluado, para nada, pues todos los cambios que ha tenido la versión de Wii son en pro de mejorar el rendimiento y enaltecer las cualidades del *hardware* para que tengas como resultado,una experiencia deportiva virtual de mayor nivel.

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **EA**
Categoría: **Deportes**





Cambiando para mejorar

Lógicamente no fue un borrón y cuenta nueva, pues había elementos de juego importantes que se tenían que quedar y otros tantos que tuvieron a bien sus modificaciones, como por ejemplo mayor precisión en los pases largos, cortos y directos, así como también fueron pulidos los disparos a gol, afinando la física del balón y las cualidades del ambiente para volver más realista la dirección del ovoide en relación con el donde debe caer. Asimismo, los espacios dentro de la cancha son más amplios, lo que aumenta las posibilidades de anotar gol, así como darte libertad de movimiento para crear más y mejores jugadas ya sea de forma individual o por equipo. Ahora bien, seguramente piensas que lo anterior son buenos puntos que necesitaban afinación, pero ¿qué hay de la inteligencia artificial? Realmente el jugar con el CPU no representaba mucho reto, salvo en las dificultades avanzadas y eso no tanto para un jugador experimentado, así que en esta ocasión se ha incrementado la inteligencia artificial de la defensa, ahora bloquean mejor, tienen una mejor comunicación con el portero y la cobertura de la parte de atrás de la cancha es mucho mejor, es decir, ya no sentirás que juegas sin reto, pues ahora vivirás una experiencia que aumentará tu nivel de adrenalina para desafiar a los mejores equipos, ligas o selecciones que se incluyen en esta edición de **FIFA 10**.

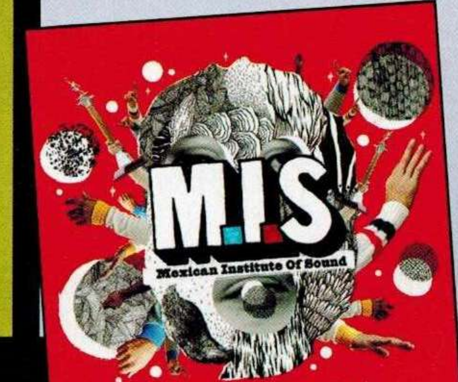






FIFA 10 soundrack:

Adiam Dymott	Miss You	Suecia
Alex Metric	Head Straight	Inglaterra
Auletta	Meine Stadt	Alemania
Balkan Beat Box feat. Tomer Yosef and Saz	Ramallah-Tel Aviv	Israel
BLK JKS	Lakeside	Sudáfrica
Bomba Estéreo	Fuego	México
The BPA feat. Ashley Beedle	Should I Stay Or Should I Blow	Inglaterra
Buraka Som Sistema feat. Pongolove	Kalemba	Portugal
CasioKids	Fot I Hose	Noruega
Children Collide	Skeleton Dance	Australia
Cut Off Your Hands	Happy As Can Be	Nueva Zelanda
Dananananaykroyd	Black Wax	Escocia
Datarock	Give It Up	Noruega
Fabri Fibra	Donna Famosa	Italia
Fidel Nadal	International Love	Argentina
Los Fabulosos Cadillacs	La Luz Del Ritmo	Argentina
Macaco	Hacen Falta Dos	España
Major Lazer	Hold The Line	EUA
Marcio Local	Soul Do Samba	Brasil
Matt & Kim	Daylight (Troublemaker Remix feat. De La Soul)	EUA
Metric	Gold Guns Girls	Canadá
Instituto Mexicano del Sonido	Alocatel	México
Nneka	Kangpe	Nigeria
Passion Pit	Moth's Wings	EUA
Peter Bjorn And John	Nothing To Worry About	Suecia
Pint Shot Riot	Not Thinking Straight	Inglaterra
Playing For Change	War / No More Trouble	Mundial
Rocky Dawuni	Download The Revolution	Ghana
Röyksopp	It's What I Want	Noruega
Soshy	Dorothy	Francia
The Answering Machine	It's Over! It's Over! It's Over!	Inglaterra
The Enemy UK	Be Somebody	Inglaterra
The Temper Trap	Science of Fear	Australia
Tommy Sparks	She's Got Me Dancing	Alemania
The Whitest Boy Alive	1517	Inglaterra
Wyclef Jean	MVP Kompa	Haití
Zap Mama	Vibrations	Bélgica



Las rolas, como siempre, tienen exponentes de todo el mundo, aquí te mostramos un ejemplo de México.

¿Sabías que?

Detalles que todo buen pambolero debe conocer

1. En la versión de Wii, podrás participar en partidos de 2 VS 2 por Internet, así te codearás con los jugadores más importantes del mundo y demostrarás que tú también eres uno de ellos.

2. El juego incluye un estilo visual completamente nuevo y diseñado exclusivamente para Wii, los jugadores fueron completamente reconstruidos, los rasgos fueron mejorados..

3. Otros de los jugadores mexicanos que han aparecido en las portadas de **FIFA** son: Kikín Fonseca, Oswaldo Sánchez, Omar Bravo y Guillermo Ochoa.

4. La primera edición de **FIFA** ocurrió en el Super Nintendo y, desde entonces, se han logrado avances significativos que resultan en mejor desempeño de los jugadores, mayor respuesta ante nuestras acciones y, sobre todo, en el entretenimiento que generan.

¿Cómo se juega?

Como un detalle adicional, cuando te enfrentes a uno de tus oponentes ya sea para pelear el balón o esquivar, deberás agitar el Wiimote sin cometer ningún error, esta técnica también será últil en el caso de los tiros libres, penales y de esquina, otorgándole mayor interactividad a las acciones que desarrolles con cada uno de los jugadores. Claro, no todo el tiempo tendrás que agitar los controles, pues esta función es para enfatizar, más no para conservarse durante todo el evento, pues de ser así sería cansado y sabemos que no quedarías muy contento, así que con este balance lograrás divertirte al mismo tiempo de que disfrutas de FIFA de forma profesional, con todas las reglas tradicionales, nombres de jugadores, estadios, equipos, ligas (por supuesto la mexicana no podía faltar), entre otros.

La inteligencia artificial del portero ha sido mejorada, ahora está mejor parado, se involucra más en el juego y tiene mejor capacidad de respuesta.

Los expertos comentan

Master

La serie había venido creciendo desde la edición del 2003, para encontrar en la entrega 09 el punto más alto del género, pero siendo honestos, en esta versión al intentar recrear un *gameplay* totalmente nueva para Wii, afectaron el factor más importante de todo título de futbol, el realismo. Puedes hacer buenas jugadas, algunas increíbles, pero la física del balón ha dejado de ser dinámica e intuitiva. A pesar de lo anterior es divertido, las modalidades de juego que ofrece son muy amplias, te gustará si eres fan de la franquicia, pero creo que este año el *round* lo ha ganado Konami con **PES** por marcador abultado.



Un cambio siempre es bueno, sobre todo si es para mejorar y me parece que las modificaciones a *gameplay* eran necesarias para **FIFA**, pero quizá en lo particular, me hubiera gustado más conservar el aspecto visual que se tuvo hasta la versión **FIFA 09**, con un toque más realista. Me agradó que sí se nota la mejora en inteligencia artificial al momento de jugar los partidos más avanzados, pues el reto mismo hace que sigas jugando y mejorando para luego enfrentarte a los campeones por Internet. ¿Qué le falta? Quizá mayor cantidad de jugadores simultáneos al momento de los partidos online o incluso, ¿por qué no?, función de voz para hablar con tu oponente en línea.

Panteón

Un juego más de **FIFA** siempre es regocijo para los fans del futbol *soccer*, aunque obviamente sabemos que no nos presenta nada realmente innovador, se sigue comprando por el simple hecho de ser "el nuevo", a pesar de saber que se trata más que nada, de una actualización que hará obsoleto a tu **FIFA** anterior. Por lo general, es un gran juego de fútbol que deja contentos a los aficionados a este deporte y los videojuegos, pero la verdad no lo considero como una opción obligatoria, a menos que de plano seas de los que no se pierden cada año las nuevas versiones de esta serie.

FIFA 10, para Nintendo DS

Ya es toda una tradición que Electronic Arts ponga disponibles sus juegos para ambas plataformas de Nintendo, en el caso del Nintendo DS, se trata de una versión adaptada que de igual forma nos da la libertad de experimentar este deporte con fluidez y buena respuesta de control. De hecho, para esta entrega también se renovaron muchos aspectos con respecto a sus antecesores, un ejemplo claro es en la forma como corren los jugadores, menos pesada y más dinámica para conseguir mejores resultados y estrategias de primer nivel; y ya que hablamos de fluidez... pues ahora ya no verás tantas tarjetas, si recuerdas, antes los árbitros te sancionaban hasta por verlos feo y eso rompía el ritmo que llevabas durante el juego.

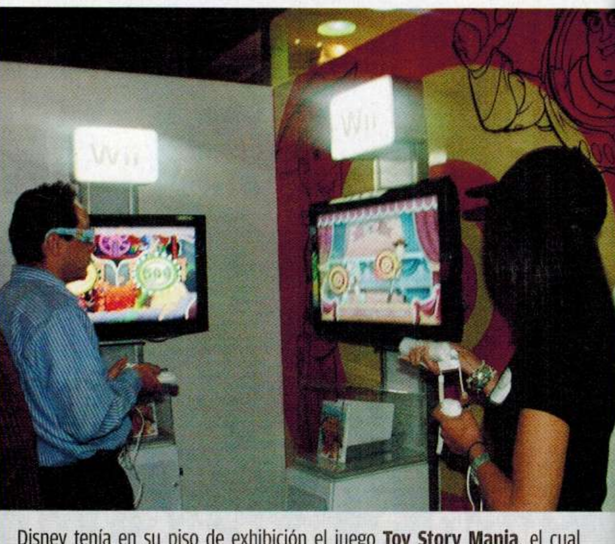
Asimismo, el sistema de retroalimentación por parte del director técnico ha mejorado ampliamente, durante cada partido recibirás información y consejos que te permitirán convertirte en un experto. Claro, las mejores decisiones serán las que tomes tú. Y claro, qué sería de la versión del DS si no aprovechara las cualidades táctiles de la consola... por lo que éstas serán perfectamente aprovechadas para dar vida a tus creaciones, sí, así es, podrás diseñar modelos, uniformes y una amplia gama de objetos dentro del juego.



EGS 2009

Otra vez el mes de octubre fue el indicado para la nueva aventura del Electronic Game Show, que por segunda ocasión se presentó en el Expo Bancomer de la ciudad de México, reuniendo a miles de fans de los videojuegos con las compañías que más nos han dado de qué hablar.





Disney tenía en su piso de exhibición el juego **Toy Story Mania**, el cual podías checar junto con unos lentes de tercera dimensión para volver más intenso el juego, ¡vaya que nos están sorprendiendo los licenciatarios!



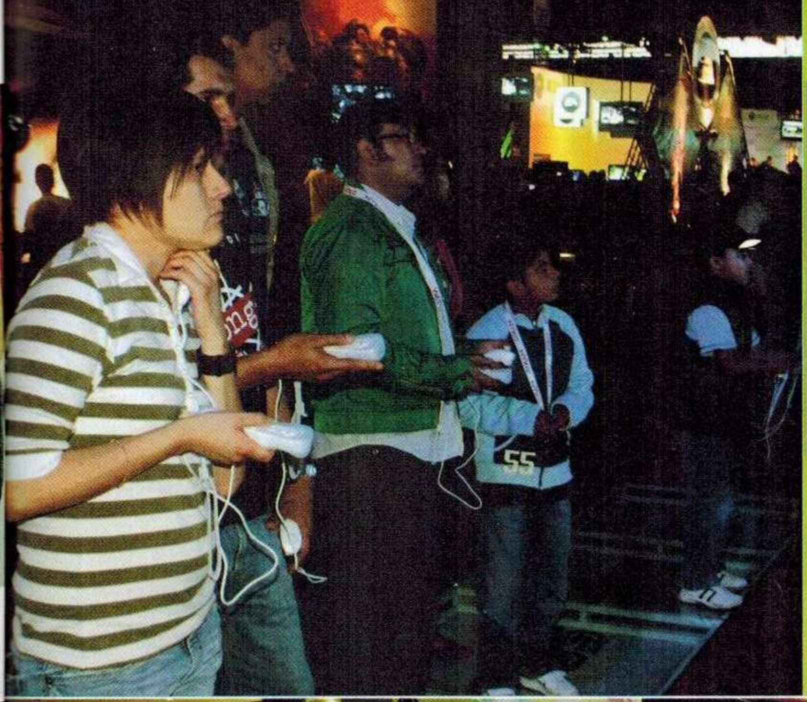
DJ Hero y **The Beatles Rock Band** fueron de los títulos más aclamados por los asistentes, además, había escenarios especiales para que los fans mostraran su talento musical.



Seguramente **Spider-Man** y **Wolverine** no se ponían de acuerdo en quién pagaría las pizzas y decidieron difinirlo en un combate cuerpo a cuerpo, o mejor en quién de ellos logra más puntos en **Marvel Ultimate Alliance 2**.









A pesar de que **Grand Slam Tennis** para Wii ya tiene tiempo de haber salido al mercado, seguía causando sensación con los jugadores, al ver lo fácil que es dominar el deporte blanco como todo un profesional.







En la foto de la derecha, Master no perdió ni un segundo para ponerle las manos encima a **Silent Hill Shattered Memories**, uno de los títulos de horror más esperados por los fans de Nintendo.





En el *booth* de EA estaba **MySims Agents** listo para que conozcas sus características principales; asimismo, **Band Hero** se hizo presente con los más jóvenes que gustan de la música popular del momento.



Estamos festejando un año más de ser parte de esta publicación dedicada a los juegos de Nintendo. Han sido 18 años en los que hemos visto desfilar innumerables videojuegos y cómo ha ido evolucionando la industria a pasos agigantados, pasando de una generación a otra en pocos años y, sobre todo, ofreciéndonos métodos de juego innovadores como vemos en este caso en el Wii y Nintendo DS. Así, Nintendo ha crecido junto con nosotros y esperamos que sigamos viendo y leyendo nuevas aventuras sobre los personajes que tanto nos agradan.

Para esta edición especial (no tanto porque sea un número adicional, sino por lo que representa) te preparamos diversos artículos que describen los hechos que hemos visto en este tiempo, cómo ha evolucionado el diseño en la revista, sobre todo en las portadas y, también, cuáles han sido los artículos que más te han cautivado. En sí, hicimos una retrospectiva que seguramente será de tu agrado, pero recuerda que no queremos que se quede todo aquí, sino que también puedes enviarnos por correo tus comentarios para que así vayamos conociendo más sobre tus gustos. Así que no se diga más y demos inicio con esta edición de aniversario. Aprovechamos para desearte una Feliz Navidad y un próspero Año Nuevo. ¡Que comience el festejo!



La estrella 18 está aquí



LOS 18 MEJORES PERSONAJES

Como parte de nuestro festejo, hicimos una selección de 18 de los personajes más populares que han aparecido en copiosas ocasiones dentro de las páginas de Nintendo. Obviamente hay demasiados héroes y villanos que merecen nuestra atención, pero como nos limitamos a 18, escogimos los que más representan o tienen un significado para nosotros y, por supuesto para tí que -mes a mes- sostienes esta revista en tus manos. Así que dejémonos de rodeos y veamos quiénes fueron los elegidos para ilustrar estas páginas de Club Nintendo y, por supuesto, si tienes algún personaje que te agrade y quieres comentarnos algo de él, mándanos un correo a clubnin@clubnintendomx.com. ¡Comencemos!

Mario Bros.

Mario no es un personaje del montón, mucho menos uno de oportunidad que brille en lapsos esporádicos... no, claro que no. El plomero de gorra roja es uno de los más longevos en la industria del videojuego, pero su brinco definitivo a la fama fue con su título de NES, llevándolo a convertirse en un estandarte de los videojuegos mientras se formaba una reputación -junto a su hermano- de héroe y salvador del Mushroom Kingdom. Su mayor logro no es quizá su mejor juego, sino que todo el mundo lo reconoce, incluso los no jugadores.

Ryu

Desde hace más de 22 años, **Ryu** se ha formado una trayectoria impactante, iniciando en **Street Fighter World Warrior** y despuntando en **SFII**. Su karategi blanco, cinta negra y una banda roja son piezas clave de su indumentaria.



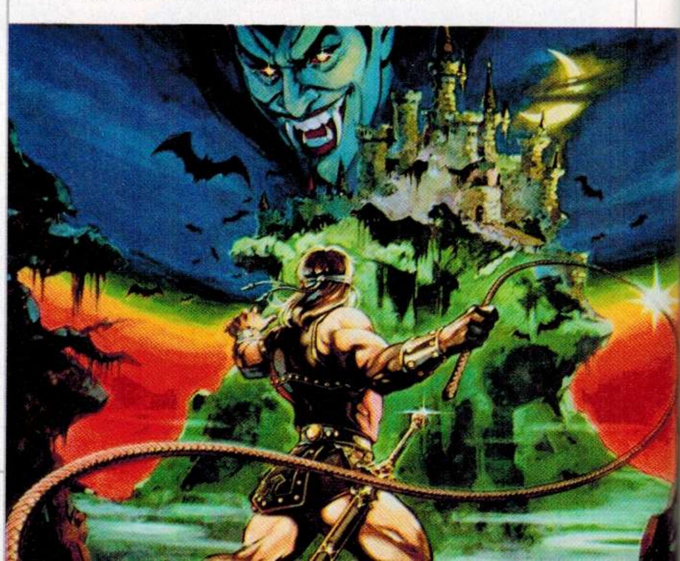
Bomberman

Desde 1983, **Bomberman** nos ha puesto en jaque con escenarios donde debemos utilizar estrategias básicas para completar los objetivos, usando bombas para destruir a los enemigos o abrir nuevos caminos. **Bomberman** fue diseñado originalmente por Hudson Soft.



Simon Belmont

Cuando hablamos de cazadores de vampiros nos viene a la mente **Van Helsing** y, por supuesto, **Simon Belmot**, uno de los mejores en este complicado trabajo y quien ha combatido a **Drácula** en diversas ocasiones. Su entrega más popular quizá fue **Super Castlevania IV** (SNES), así como también **Castlevania** en NES.



Pacman

Toru Iwatani lo concibió luego de ver una pizza sin una rebanada y desde entonces, **Puck Man** (como se conoció originalmente) ha conseguido popularidad entre los fans desde su primer Arcadia en 1979. Su tipo de juego sencillo, pero adictivo hizo que millones de jugadoes se volvieran fans inmediatamente.



Fox

Fox McCloud no sólo innovó en el SNES con los gráficos de su juego, sino que también se volvió un ícono inmediato de los videojuegos por la intensa acción de su combate aéreo; además de contar con personajes de soporte que lo acompañaban en sus peligrosas misiones en contra de **Andros**, otro megalómano en busca de poder y dominio.



Jago



Jago es uno de los personajes más fuertes de **Killer Instinct**. Como monje tibetano, su ascendencia a tigre lo condujo a luchar en contra de la tirania y de la maldad, por lo que se pone como objetivo destruir a **Eyedol**, para evitar que ese ser de tinieblas ennegrezca al mundo con su poder oscuro. Su forma de combate es muy similar a la de **Ryu** (**Street Fighter**).

Megaman

Su creador, Keiji Inafune, nos presentó en 1987 (NES) la primera aventura de **Mega Man**, un robot diseñado por el **Dr. Light** y desde entonces, ha combatido el mal provocado por el siniestro **Dr. Wily** y su enorme ejército de robots. Recientemente volvió a la saga principal en **Mega Man 9** para WiiWare.

Sub-Zero

Con el poder del hielo en sus manos y la furia corriendo por sus venas, **Sub-Zero** se abrió camino como uno de los favoritos de **Mortal Kombat**, junto con **Scorpion**. Sin embargo, su popularidad ha sido tal que incluso lo hemos visto en misiones especiales (**Mythologies**).

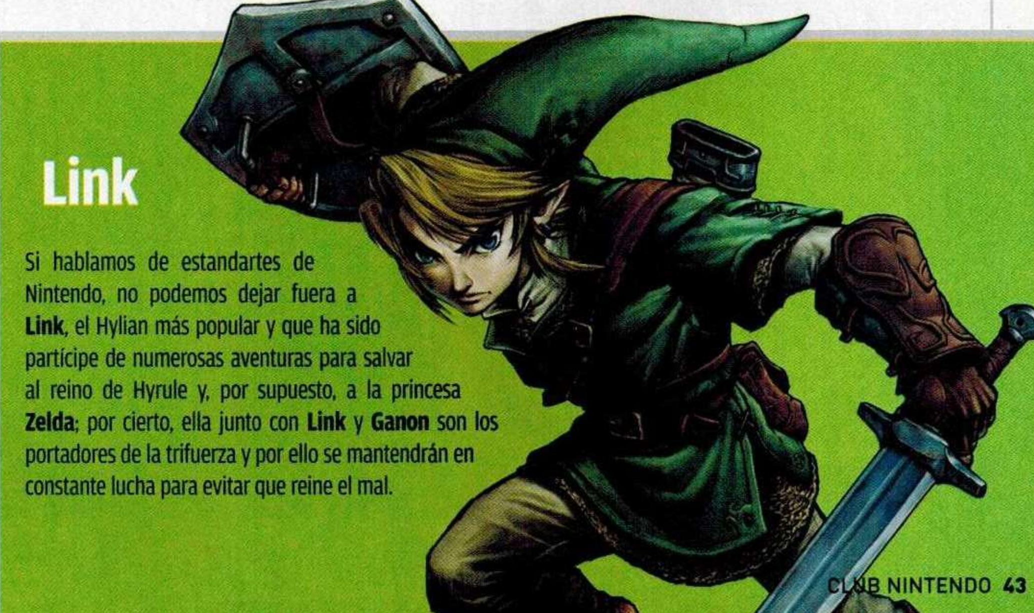


Conker

Él es quizá uno de los personajes más irreverentes que han aparecido en los juegos de Nintendo y, de hecho, pasó de ser una simpática ardilla a todo un profesional de la parranda en su juego **Conker´s Bad Fur Day** que llegó al Nintendo 64. También ha participado en historias individuales para el Game Boy Color e incluso compitió en carreras junto a **Diddy Kong**.

Link

Si hablamos de estandartes de Nintendo, no podemos dejar fuera a **Link**, el Hylian más popular y que ha sido partícipe de numerosas aventuras para salvar al reino de Hyrule y, por supuesto, a la princesa **Zelda**; por cierto, ella junto con **Link** y **Ganon** son los portadores de la trifuerza y por ello se mantendrán en constante lucha para evitar que reine el mal.



Pikachu

¿Quién no conoce a **Pikachu**? Desde siempre, él ha sido un estandarte para la franquicia **Pokémon** ya sea por su carisma o por lo aguerrido del personaje frente a los combates junto con **Ash Ketchup**. Su popularidad es tal, que debido a su color se generó el concepto de la "fiebre amarilla" que se mantiene vigente hasta la fecha.



Donkey Kong



Otro de los personajes que inició junto con **Mario** en las Arcadias fue **Donkey Kong**, Al principio, él se comportaba como el villano de la historia, pues secuestraba a **Pauline** y por ello el entonces carpintero debía ir en su rescate. Ahora lo conocemos como un gran héroe que lucha por el honor, fama y las bananas.

Kirby

Esta esfera rosada es uno de los personajes que menos -o nulos- cambios ha tenido en su imagen. Sin embargo, lo simple y entretenido de sus aventuras lo ha colocado como uno de los grandes clásicos de Nintendo. Originalmente apareció en el Game Boy (1992) y, desde entonces, ha tenido diversos videojuegos de múltiples géneros, llegando también a las peleas en **Super Smash Bros.**



Snake

Si tienes una misión de alto grado de peligrosidad, **Solid Snake** es uno de los soldados que mejor te podría solucionar el problema. Fue genéticamente alterado para convertirse en un supersoldado capaz de soportar todo para triunfar. Llegó al NES en 1997 y su última batalla fue en el 2002 con **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** (GCN).

Sonic

Indiscutible competencia de **Mario** cuando SEGA producía sus propias consolas, pero ahora incluso aparecen compartiendo estelares en títulos olímpicos. Él surgió por primera vez en 1991, creado por Yuji Naka. Sus aliados son **Tails**, **Knuckles**, **Amy**.





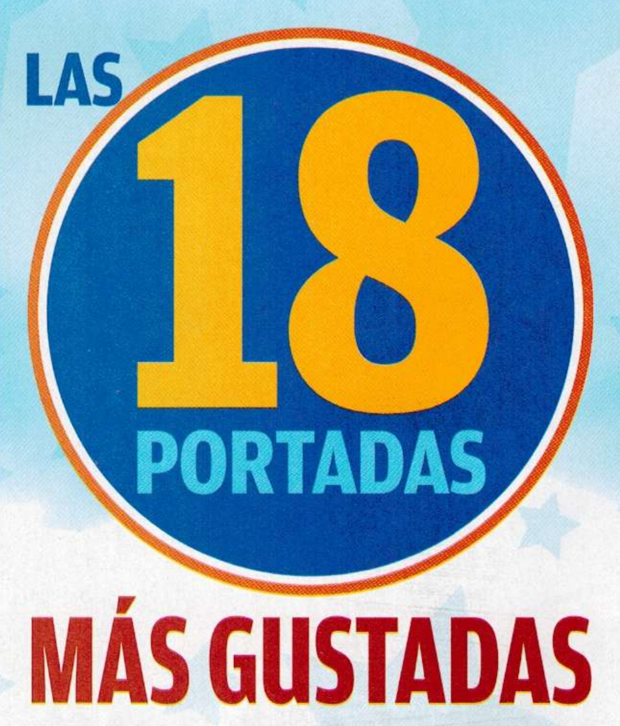
Leon S. Kennedy

Originalmente fue un policía novato que llegó al lugar menos indicado, Raccoon City, donde se vio obligado a ganar experiencia en la caza y exterminación de zombis. Sus logros lo han llevado a convertirse en un agente especial del gobierno de los EEUU, como se mencionó en **Resident Evil 4**.



Samus

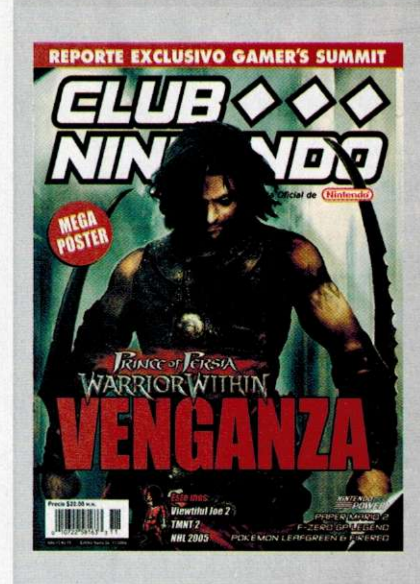
Dentro de este traje especial se encuentra **Samus Aran**, una chica que ha dedicado su vida a combatir a los piratas espaciales y, en sí, a toda amenaza que se presente. Uno de sus mayores enemigos es **Mother Brain**, quien junto con **Kraid** y **Ridley** han puesto en jaque las misiones de esta sexy guerrera, pero siempre ha salido avante.



LAS 18 PORTADAS MÁS GUSTADAS

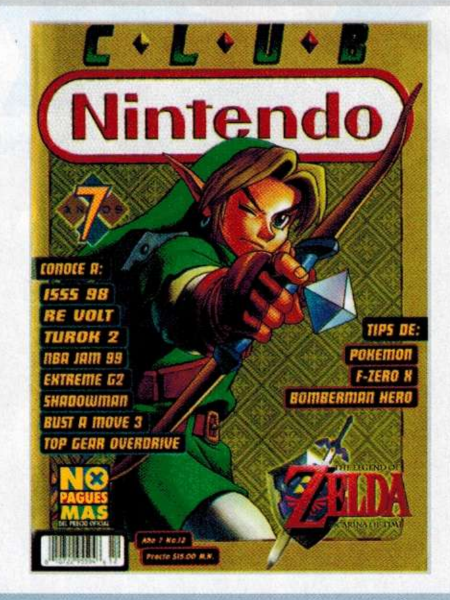


Elegir sólo dieciocho portadas de las más de 200 que se han publicado no era una tarea sencilla, así que dejamos esa responsabilidad a nuestros lectores, mediante una votación por medio de los foros, donde la ganadora indiscutible fue esta que te mostramos, perteneciente al décimo aniversario de la revista. Esta edición es muy especial, no sólo por representar una década de esfuerzo dentro del mercado, sino además por que la portada era desplegable, lo que permitía disfrutar en todo su esplendor a los personajes de **Super Smash Bros.** en su versión para GCN.



La serie **Prince of Persia** parecía estar dormida, pero por fortuna Ubisoft la rescató del olvido y nos entregó una trilogía magistral, cuya segunda parte, considerada por muchos el mejor capítulo, engalanó la portada de esta edición, donde por si fuera poco, se incluía un megapóster.

Seguro que todos a los que les tocó vivir el lanzamiento de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para Nintendo 64, recuerdan con emoción esta portada, donde el Héroe del Tiempo nos muestra su habilidad con el arco. En aquel entonces CN cumplía siete años; ¡cómo pasa el tiempo!





LAS 18 MENOS GUSTADAS

Por otro lado, también te presentamos las portadas que fueron consideradas como las peores. ¿Qué opinas?, ¿crees que faltó alguna? Checa la lista y ve si se encuentra la edición por la que votaste.



Tal vez por el color de fondo, tal vez por lo plateado de las consolas, pero lo cierto es que esta portada no gustó mucho.



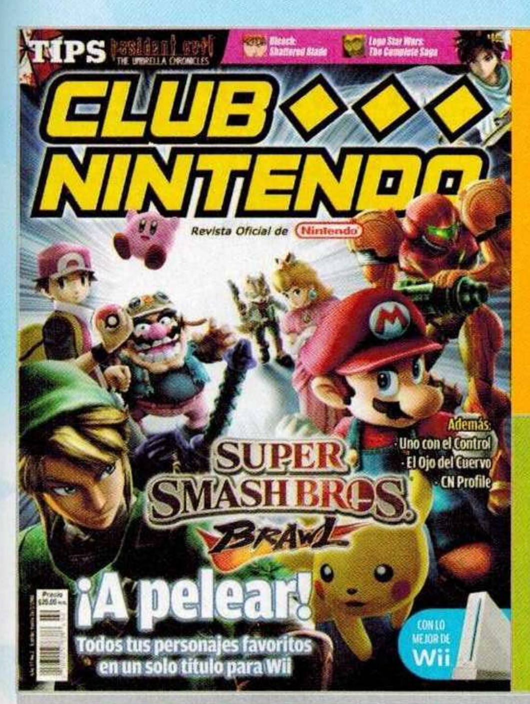
La portada de la polémica, ya que para algunos miembros del *staff* es muy buena, pero aquí la democracia manda.



Aunque el juego en portada fue muy bueno, ahora que vemos hacia atrás, podemos decir ¡qué mala imagen!



No importaron todas las protestas y berrinches de Master; esta portada fue votada dentro de las peores.



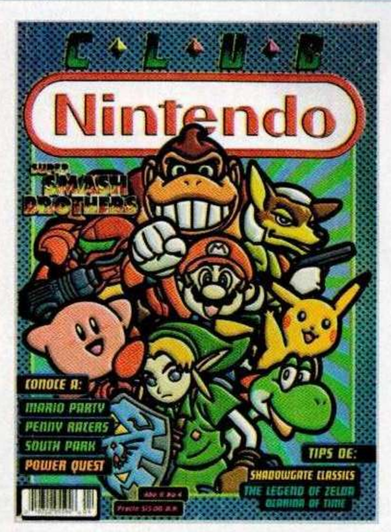
Una gran portada que te presentamos apenas el año pasado: **Super Smash Bros. Brawl**, el juego más esperado de esta generación hasta la fecha, merecía ser exhibido en el sitio de honor, lo que sin duda fue todo un deleite para los seguidores del concepto, y así lo dejaron ver con su voto, que la coloca dentro del selecto grupo de las mejores portadas en las casi dos décadas de vida de Club Nintendo. ¿Pudieron encontrar el rombo?

Mención especial a estas portadas que también tuvieron una buena cantidad de votos.

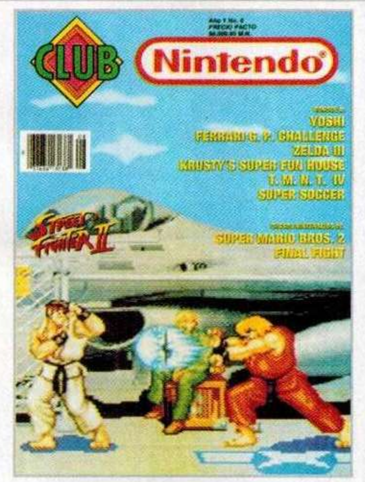






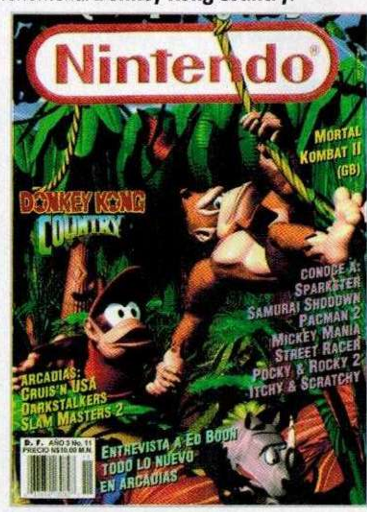


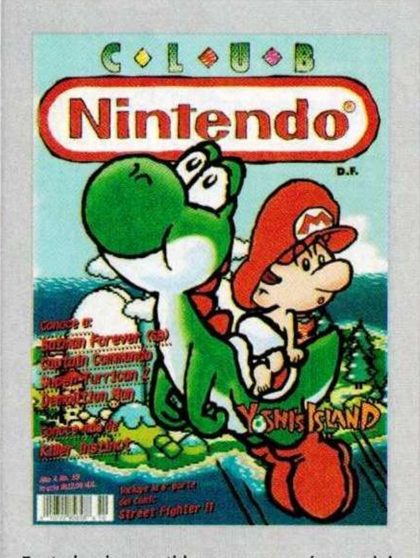
Fue en el Nintendo 64 donde comenzó la magia de esta serie, momento que quedó inmortalizado con esta gran imagen que nos presenta a los primeros ochos gladiadores.



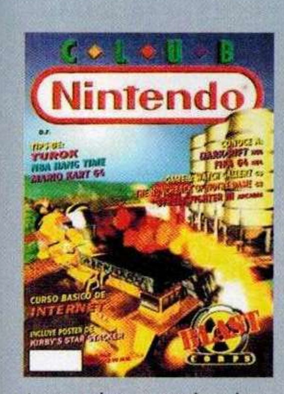
Podrán pasar cien años, pero **Street Fighter II** tiene ya un lugar de privilegio dentro de la historia de los videojuegos, y es obvio que Club Nintendo tuvo varias portadas; pero ésta, la primera, es la que se mantiene dentro de las favoritas.

No sólo se aumentaba el número de páginas de la revista y se dejaba atrás las grapas, sino que también se contaba con la presencia del fenomenal **Donkey Kong Country**.





En todos los sentidos, un gran número, iniciando por esta imagen que nos presenta el primer estelar de **Yoshi**.



A pesar de que contiene interesantes artículos como el curso de HTML, la ilustración no fue bien recibida.



F1 World Grand Prix para Nintendo 64 fue un juegazo, pero la portada de esta edición no tuvo el mismo éxito.



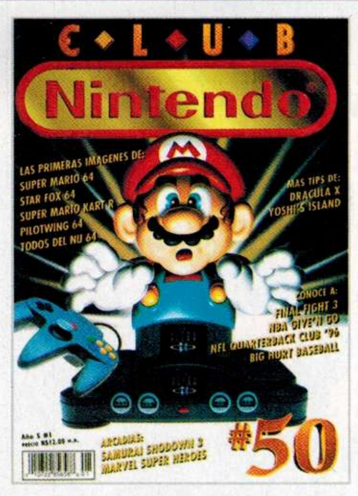
La portada que daba el banderazo a una nueva época en los videojuegos... lástima que no haya sido tan buena.



Si alguna portada dio "pelea" a la de **Harry Potter** por este "honor", esa fue la de los **Power Rangers**.

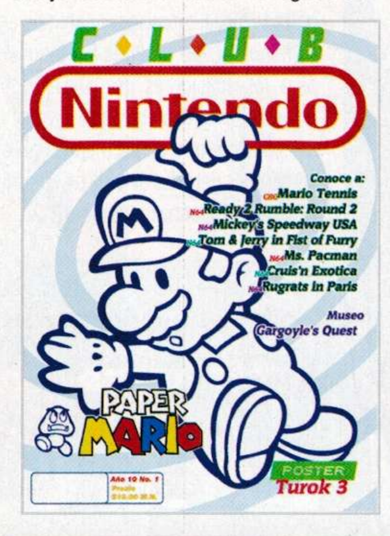


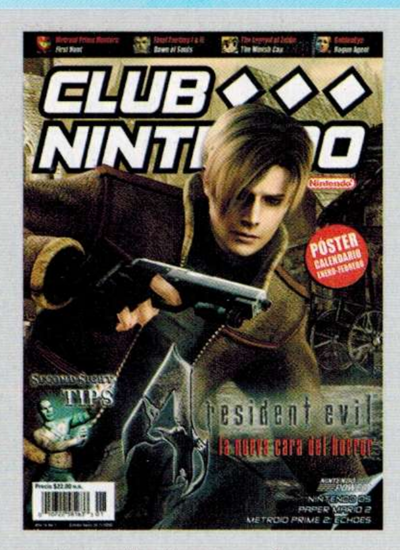
Nintendomanía llegaba a su fin, situación que se refleja en el rostro de **Turok**... no hay pretexto, una mala portada.



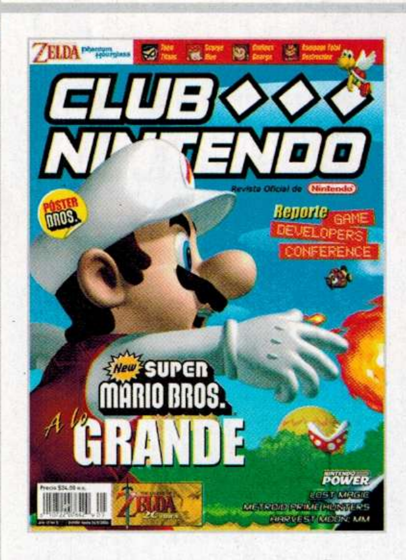
No tenemos dudas, esta es una de las mejores portadas; el Nintendo 64 había sido mostrado en Japón y al igual que **Mario**, todos los videojugadores quedaron asombrados al ver los juegos que lo acompañarían, los cuales conociste en esta edición.

Mario se volvía de papel y con ello te presentamos una portada que simula un trazo o boceto. Esta es la única portada donde un personaje interactúa directo con el logo de CN.

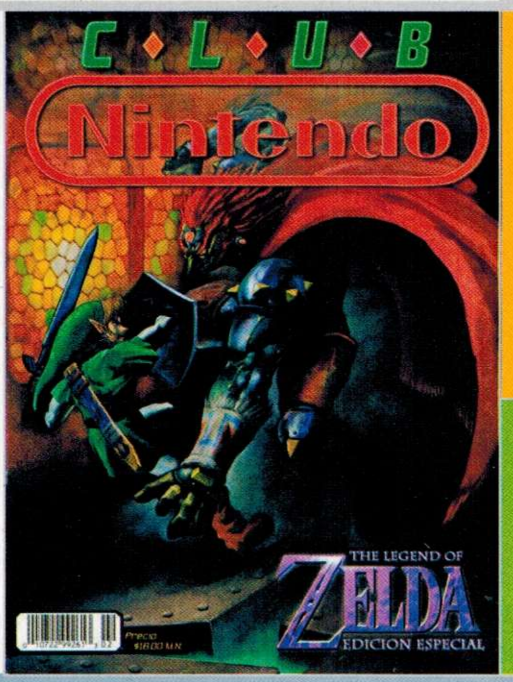




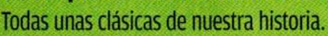
Resident Evil 4 llegaba con fuerza al GCN y en CN te dábamos todos los pormenores; además, incluímos un megapóster que todo buen fan debe tener pegado en su recámara.



El bigotón resurgía y a lo grande con una nueva idea para el Nintendo DS; asimismo, te trajimos todo lo relevante del GDC.



Uno de los mejores especiales que hemos tenido en la historia de Club Nintendo es, sin lugar a dudas, el que dedicamos a la saga **The Legend of Zelda**. ¡Qué portada! No nos dejarás mentir cuando decimos que también fue una de las ilustraciones más impactantes que hemos incluido. Por supueto, analizamos todos los juegos y diseñamos guías para que termines cada título de la serie, incluso de las versiones que desarrolló Capcom para el GBC.



Otras que también se mencionaron

Todas unas clásicas de nuestra historia.





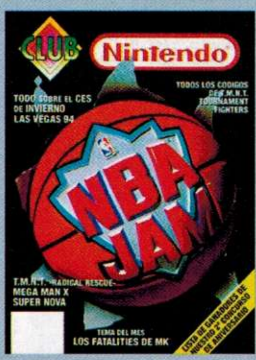




¡Yabadabadu! Lo lamentamos Sr. **Picapiedra**, pero esta portada ni a **Vilma** le gustó. Mejor hubiéramos puesto a **Betty**.



No es que el juego sea malo, pues en particular nos encantó, pero el arte no ayudaba mucho para sobresalir.



La idea de un balón rompiendo la portada es buena, lo malo es que el fondo negro le restaba atención.



La ilustración de esta portada parece libro de estudiante de primaria, con tantos recortes que no te enfocas en uno.

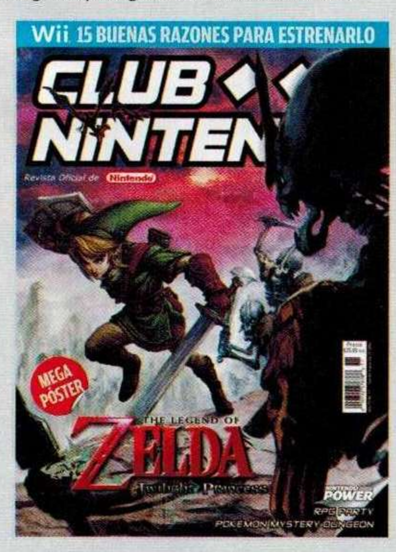


Yo creo que el rayo de **Mega Man** desintegró el fondo, porque quedó tan frío que no sobresale ante el personaje.

Las portadas de consolas no son tan atractivas, sin embargo, ésta (Wii) nos pareció interesante por lo bien que luce la combinación de color. Además de que era aquí donde te platicamos la primera experiencia de juego de esta consola.

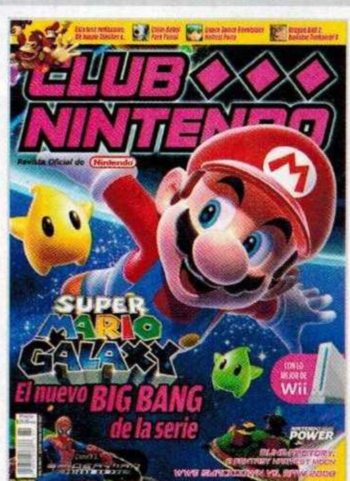


Link resurge para dos plataformas (Wii y GameCube), siendo una de nuestras portadas obligadas para gusto de los fans de la serie.



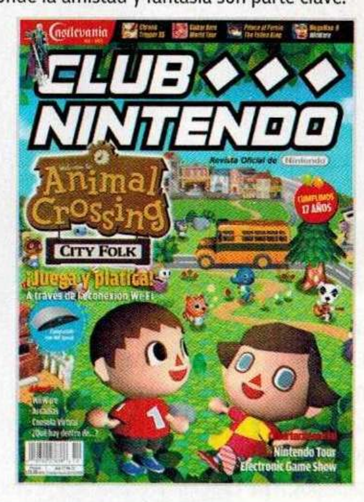
Realmente la ilustración no se lleva el mérito, pues si somos honestos tiene sus detallitos, pero la carga significativa que tiene es inmensa y, de hecho, no creemos que alguna otra represente lo mismo. En primer lugar, nos connota una nueva era para Nintendo y sobre todo, para nuestro país, México, pues **Mario** está a punto de aterrizar en uno de los puntos más emblemáticos de la capital. Ello nos indica que "Nintendo está entre nosotros", sí, con la salida de Club Nintendo se ponía el antecedente de la primera publicación especializada en juegos de video hecha de forma local. Esto ocurrío en diciembre de 1991... hace justo 18 años. ¿Tú qué estabas haciendo en esa época?





En esta portada te presentamos una de las mejores ilustraciones de **Mario**, quien tendría una aventura fuera de este mundo.

Simple en ilustración, pero nos comunica en sí la esencia de **Animal Crossing**, un pequeño pueblo, donde la amistad y fantasía son parte clave.

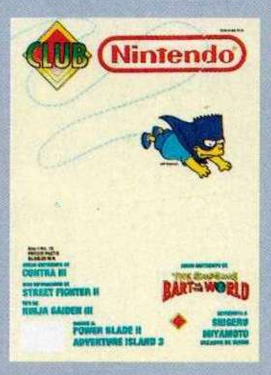




A esta portada ni J. K. Rowling le podría ayudar, la verdad tuvo mucho elemento textual y poca información gráfica.



Pobre **Spidy**... ¿Alguien anotó las placas del camión que lo aplastó? Digamos que le faltó volumen y dimensiones.



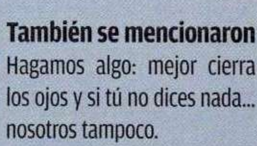
No es que sea mala... tampoco buena... sino todo lo contrario. Ya en serio... **Bart** es popular, pero le faltó complemento.



¡Oh!, vaya juego el de Ken Griffey Jr.; lástima que no podamos decir lo mismo de esta portada. *¡Foul ball!*

También se mencionaron

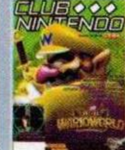
Hagamos algo: mejor cierra los ojos y si tú no dices nada... nosotros tampoco.











LOS 18 MEJORES JUEGOS

A lo largo de la historia de Club Nintendo, hemos visto decenas de juegos memorables, mágicos, que sin importar el paso del tiempo se mantienen en nuestra memoria ya sea por los grandes momentos de diversión que nos hicieron pasar o por las grandes lecciones de vida que nos dejaron. A manera de homenaje para todos esos títulos, hacemos un recuento por los juegos que mediante la votación en nuestros foros de Internet, elegiste como los mejores, así que prepárate a recordar o conocer las franquicias y títulos que han dado vida a nuestra industria en los últimos dieciocho años.

THE LEGEND OF ZELDA

Como era de esperarse, los juegos de **Zelda** arrasaron con las votaciones, por ello decidimos dedicarle un espacio a toda la saga, en lugar de hacerlo de manera individual, lo que permitirá que otros juegos tengan oportunidad de aparecer en nuestro conteo. Como todos sabemos, **The Legend of Zelda** llegó al mundo de los videojuegos para cambiarlo de forma definitiva; su mecánica de juego y envolvente historia fueron todo un parteaguas.













Su primera aparición se dio en el NES, y de la mano de Shigeru Miyamoto, nos llevó a conocer un mundo como nucna habíamos imaginado, en el que nuestras habilidades de razonamiento serían la principal herramienta que tendríamos para poder resolver los acertijos que nos presentaba la aventura; un héroe, un ícono de los videojuegos había nacido: **Link**.



MARIO BROS.

¿Existirá una lista de mejores juegos en la que no aparezca algún título de **Mario**? Honestamente es imposible, Nintendo nos ha regalado en los juegos del plomero verdaderas obras de arte en toda la extensión de la palabra, pero lo mejor es que en cada nueva entrega se supera a la anterior, redefiniendo los parámetros en los títulos de plataformas. Desde **Super Mario Bros 3** hasta **Mario Galaxy**, pasando por **Super Mario 64**, en todos se agregan nuevos elementos que refrescan el concepto, haciendo de cada nivel un momento único. Mención aparte para su maravillosa música, que en **Galaxy**, gracias a la orquesta, es simplemente un deleite escucharla, sin duda un universo diferente al que conocemos.

Además de **Mario**, otros personajes como **Bowser**, **Peach** o **Yoshi** han alcanzado la fama en esta serie.

Chrono Trigger

En el Super Nintendo se vieron de los mejores juegos RPG de la historia, como es el caso de **Chrono Trigger**, una obra fantástica que reunió a tres genios de la industria, Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu y Akira Toriyama, quienes dieron vida a una historia como pocas, con más de quince finales, cada uno con un significado diferente, siendo uno de los más importantes, el valor que tiene la amistad.







Super Metroid

Una obra magnífica, espectacular, para muchos es uno de los mejores juegos de la historia, si no es que el mejor; pero no entraremos en polémicas, de lo que estamos seguros es que este título de Super Nintendo representó el proyecto más ambicioso de Gunpey Yokoi, pues llevó las capacidades del sistema al máximo para ofrecernos una experiencia única.





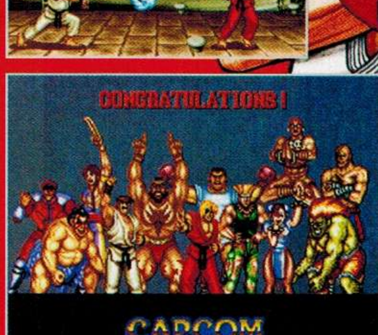
Resident Evil 4

Todo mundo sabía que después de **Resident Evil 3: Nemesis**, la saga necesitaba un nuevo rumbo, la mecánica de juego había llegado a su límite; así que Shinji Mikami y todo su equipo decidieron reinventar la serie, explorar caminos desconocidos en el Nintendo GameCube, dando como resultado uno de los mejores juegos en toda la historia.



Street Fighter II

Son muy pocos los juegos que han marcado un antes y un después en el medio, se puede decir que se cuentan con los dedos, de entre ellos, uno de los que más destaca es **Street Fighter II**, que desde su salida en Arcadias comenzó un fenómeno que llegaría al Super Nintendo con un éxito incluso mayor. Una joya que debe integrar la colección de todo videojugador.



Castlevania III

Castlevania es una gran saga, elegir un título fue complicado, pero creemos que la tercera parte que apareciera en el NES, tiene todos los elementos necesarios para ser considerado un ícono de la compañía y de la misma industria. Lo especial de este título recae en la posibilidad de utilizar a diferentes personajes además de **Trevor Belmont**, como **Grant** o **Sypha**, pero sin duda el que se convirtiera en el favorito de los videojugadores fue **Alucard**, el hijo rebelde del píncipe de las tienebias que desea a toda costa ponerle un alto a los planes de su padre. Una obra adelantada a su tiempo, eso es **Castlevania III: Dracula´s Curse**.



Pokémon

Pokémon representa el fenómeno más reciente que se haya visto en el mercado; desde su aparición en 1996 para el primer Game Boy, conquistó al público japonés, para posteriormente hacerlo con el mundo entero. El concepto ideado por Satoshi Tajiri en conjunto con Shigeru Miyamoto abrió el camino para una nueva época en los RPG, al grado que aun ahora, a más de 10 años de su salida, se mantiene con la misma fuerza.



Conker's Bad fur Day

Además de Nintendo, sólo RARE, la compañía inglesa, supo aprovecha el potencial del Nintendo 64, regalándonos obras impecables, siendo una de las más recordadas el increíble **Conker´s Bad Fur Day**, que ofrecía además de una historia bastante irreverente, una jugabilidad perfecta, innovadora, que nos mantenía en el control por horas hasta terminar el juego. No podemos dejar de mencionar su excelente *multiplayer*, que aun en estos días supera algunos de los que hemos visto en juegos recientes. Toda una obra de arte que le debemos a la compañía que fuera la mano derecha de La Gran N durante hasta los años el GCN.

Metroid Prime Trilogy

Cuando se dijo que **Metroid** cambiaría su estilo tradicional de vista de lado por una de tercera persona para su nueva aventura en Nintendo GameCube, fueron muchos los que creían que estábamos ante el final de la franquicia, y más cuando se supo que el desarrollador sería Retro Studios, un equipo debutante. Pues bien, ahora que ha pasado el tiempo sólo podemos decir que qué equivocados estaban los detractores, ya que la trilogía de **Metroid Prime** es una de las mejores que se recuerden en varias generaciones, tan es así, que ahora podemos disfrutar de los tres capítulos de la serie con el innovador control de nuestro Wii, todo en un solo juego.





Metal Gear Solid: The Twin Snakes

La historia que el genio Hideo Kojima creó para **Metal Gear Solid** es, sin duda, la mejor desarrollada en cualquier videojuego, te mantiene expectante, juega con tu mente de una manera magistral, al punto en que llega un momento en que no sabes qué es real y qué no lo es. Conforme avanzas en el juego, descubres nuevos personajes, que lejos de representar tan sólo un obstáculo más en la carrera por alcanzar tu objetivo, significan enseñanzas, valiosas lecciones que puedes aplicar todos los días. Mención aparte merece el final de esta entrega, simplemente es para ponerse de pie y aplaudir, no por sus gráficos, el sonido o las animaciones, sino por que todo el gran mensaje que se transmite: Disfruten la vida.



Super Smash Bros. Brawl



Cuando apareció este título en Nintendo 64, creemos que nadie imaginaba lo popular que se volvería, ocasionando que la última secuela, que viera la luz apenas el año pasado, fuera uno de los títulos más esperados de los que se tenga memoria. El *gameplay* para **Super Smash Bros. Brawl** fue mejorado, se corrigieron detalles en cuanto al balance de personajes sin mencionar la gran variedad de escenarios, pero lo que fue la cereza en este pastel, fue la inclusión de dos personajes ajenos a Nintendo, el primero de ellos es **Solid Snake**, de Konami, mientras que el segundo se trataba ni más ni menos que de **Sonic**, el popular erizo de Sega.





Final Fantasy III

El productor Hironobu Sakaguchi supo llevar a **Final Fantasy** a un sitio de honor, volvió a la serie un sinónimo de RPG, sobre todo después de esta entrega. **Final Fantasy III** (o **VI**, como se le conoce en Japón), a pesar de las limitantes del sistema, supo plasmar una historia conmovedora y emocionante donde cada personaje involucrado en la trama





tenía algo que contar. En cuanto al *gameplay*, podemos decir que aunque mantenía el sistema por turnos típico de la serie, agregó nuevos elementos que hacían de los combates toda un juego de ajedrez. Si posees una copia, debes sentirte orgulloso, ya que además, fue el último de la línea principal que apareció para consolas caseras de Nintendo.



Mario Kart



Actualmente es muy común ver juegos de *go-karts* con infinidad de personajes, pero lo cierto es que el creador de este concepto fue Nintendo durante los años de vida del Super Nintendo, por lo que queremos reconocerlo como uno de los mejores juegos que se hayan creado. Sabemos que en Nintendo 64 se agregó la capacidad para jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo, pero en esta primera versión se usaron todas las ventajas de los 16-*bits* de poder del Super Nintendo para crear excelentes efectos en todas las pistas.



Mortal Kombat

Desde su lanzamiento en Arcadia, **Mortal Kombat** logró captar las miradas de todos los jugadores, pues no sólo contaba con personajes que lucían y se movían con demasiado realismo, sino que las técnicas de combate con violencia extrema se ponían como tema principal, tanto así que a raíz de este juego fue que se formó la ESRB, que hoy en día se dedica a catalogar y calificar los juegos. La primera entrega



apareció en 1992 por parte de Midway y dentro de sus personajes destacados encontramos a **Sub-Zero** y **Scorpion**, ninjas que compartían similitudes pero, al final, cada uno tenía algo especial en sus ataques y poderes.



Killer Instinct

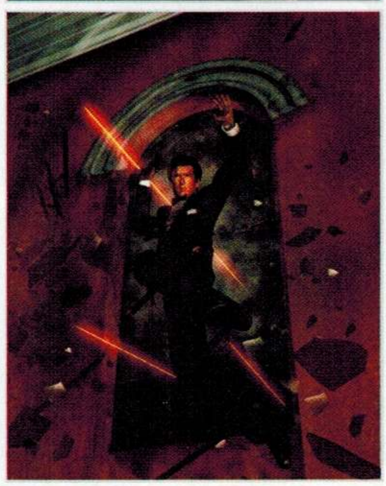
Luego de las clásicas Arcadias de **Donkey** y **Mario**, Nintendo no volvió a tocar este terreno, ya que se dedicaron única y exclusivamente en las consolas caseras y portátiles, sin embargo -y para nuestra fortuna- a mediados de los 90 nos sorprendieron con **Killer Instinct**, un sensacional juego de peleas que basaba en los combos su espectacular sistema de combate.



GoldenEye 007

Así como **Killer Instinct**, **Golden Eye** fue otro de los títulos que la compañía RARE desarolló para Nintendo durante la época dorada. En esta misión del **007**, basada en la cinta homónima, tenemos un *gameplay* que se considera de los mejores hasta el momento y que, de cierta forma, fuera la base para **Perfect Dark**. La música, cantidad de misiones y objetivos, uso de armas, inteligencia artificial y física del juego, hicieron de **Golden Eye 007** un clásico que todo fan debe tener entre su colección de Nintendo 64.

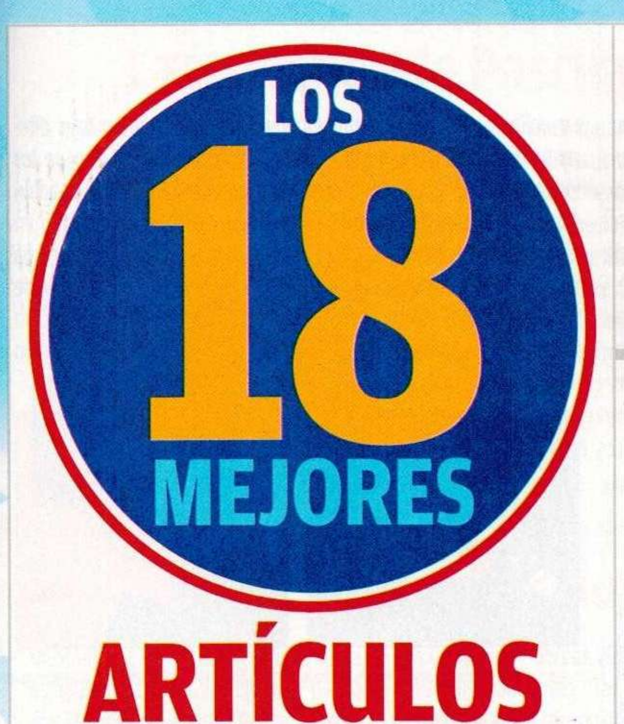




Super Mario RPG

Gran acierto fue el que tuvo Nintendo al permitir que la compañía Square Soft fuera la que desarrollara una aventura RPG de **Mario**. El resultado es uno de los mejores títulos del género para Nintendo y, sobre todo, una experiencia diferente para los fans del plomero bigotón. Se notan drásticamente las tablas de Square para los RPG, pues no sólo encontramos un magnífico estilo de juego, sino una coherencia entre las acciones, dificultad, desarrollo de personajes y, por supuesto, música, que hasta incluye un tributo a **Final Fantasy**.





ARTÍCULOS

En todos estos años hemos realizado decenas de artículos, algunos más interesantes que otros, pero siempre intentando llevar hasta ti la mejor información de tus juegos favoritos, ya sea mediante una noticia, una nota de investigación o incluso un artículo de opinión. Pues bien, ahora te mostramos una lista en la que tú has decidido los mejores dieciocho artículos que se han escrito en Club Nintendo. Antes de comenzar queremos hacer una mención especial para Uno con el Control, El Ojo del Cuervo, Cementerio de Videojuegos y Retroactivo, ya que fueron de los más votados en diferentes ediciones, por lo que decidimos no incluirlos en la lista principal para poder mencionar algunos otros.

Años Maravillosos

Desde su nacimiento, esta sección recibió muy buenas críticas, en ella pudimos observar y conocer la historia de todas las consolas que Nintendo ha desarrollado en su historia, pero ustedes decidieron que el número dedicado al Game Boy fuera el mejor. En dicho artículo, además de conocer las cualidades técnicas del famoso "ladrillo", mencionamos toda las variantes que tuvo en su diseño y estructura, que lo han llevado a ser todo un ícono en el mundo de los videojuegos portátiles. Por si fuera poco, también te hablamos de su creador, el gran Gumpey Yokoi, quien desafortunadamente perdiera la vida en un accidente de tránsito.



Curso Internet

A mediados de la década pasada, el Internet se convertía en una valiosa fuente de información, por lo que todos nuestros lectores querían mantenerse enterados del tema, así que para resolver todas sus inquietudes, creamos el Club Net, una sección dedicada a hablar de páginas de Internet, así como de algunos otros asuntos relacionados. Fueron varios los números en los que se publicó, pero sin duda que el más recordado, es aquel dónde les presentábamos una guía básica para que pudieras realizar tu propia página web mediante el lenguaje HTML. A pesar de que ya existe otro tipo de herramientas para crear sitios de Internet, sigue siendo de gran utilidad.



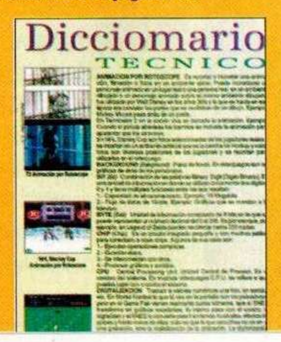
Los 150 Mejores títulos

Este artículo ha sido uno de los favoritos también dentro del *staff* de la revista, y es que mencionar los diez mejores juegos de quince categorías no era nada sencillo, sobre todo por los gustos tan variados que tenemos cada integrante; mientras uno quería poner un juego en primer lugar de deportes, alguien más prefería otra opción, lo que daba lugar a largos debates para decidir cuál era el que se quedaba con el lugar de honor. Han pasado varios años desde aquel momento, y si lo pensamos bien, tal vez ahora, algunas de las listas que te mostramos en ese momento estarían integradas ahora por algunas obras de Nintendo DS y Wii, ¿no lo crees?



Dicciomario

Cuando inició la revista en el ya lejano año 1991, estábamos descubriendo un mundo nuevo, que como tal, tiene su propio lenguaje, con el cual ya nos hemos familiarizado, pero en ese entonces, al escuchar las palabras *Byte* o *Mega*, eran muchos los que se preguntaban a qué nos referíamos, por tal motivo, de forma regular incluíamos una sección especial para despejar todas tus dudas respecto de los términos que usábamos en Club Nintendo, el Dicciomario. Bastaba leerlo una vez para que pudieras comprender de mejor manera las notas publicadas. Esperamos pronto dedicarle algunas páginas a esta sección para las nuevas generaciones de jugadores.



Drácula

Hemos publicado varios profiles de tus personajes favoritos, pero al igual que tú, consideramos que el mejor fue el dedicado a **Drácula**, el enemigo por excelencia de la familia **Belmont** dentro de la saga de **Castlevania**. Además de hacer referencia a las apariciones dentro de las obras de Konami, te comentamos las historias y leyendas que dieron vida a este demoniaco ser, sin duda un artículo de colección que nos permitió dar un giro a la sección, alejarnos de los héroes de siempre para centrarnos en los villanos, en el lado oscuro de las historias que muchas veces tienen detalles interesantes que contar o secretos por sacar a la luz.



El Control de los Profesionales



Esta sección es uno de los pilares de Club Nintendo, en él siempre te intentamos mostrar lo que debe ser un verdadero videojugador al mismo tiempo que compartimos nuestra opinión de algunos temas. El más memorable de estos artículos fue uno en el que te contamos la historia de un pequeño elefante, el cual quería esapar de un circo, pero su fortaleza no se lo permitía, pasó el tiempo y cuando tenía la fuerza para hacerlo, dejó de intentarlo... moraleja: jamás, bajo ninguna circunstancia, dejes de intentar algo en tu vida.

Especial Futbol

El Mundial de Futbol 2006 se vivió intensamente, vimos un verdadero espectáculo en cada uno de los encuentros que se disputaron... si tan sólo México hubiera llevado a Cuauhtémoc Blanco... pero bueno, si quieres cambiar el rumbo de la historia al menos de manera virtual, nada como el artículo que publicamos en aquel verano, donde te hablábamos de los mejores juegos del verdadero rey de los deportes que han aparecido para las consolas de Nintendo, desde el NES hasta el Nintendo GameCube; resulta increíble ver el avance en cuanto a gráficos y física que hemos tenido; antes simplemente eran cinco jugadores en la cancha, actualmente se cuenta con los once, además de otros factores que ayudan a disfrutar más las partidas, como la afición o la música.



Evangelion

Una de las mejores series de animación de todos los tiempos es **Evangelion**, que gracias a su temática existencialista, logra atrapar al espectador como ninguna otra. Lógicamente que semejante obra no podía quedarse sin versión en videojuego, el cual apareció en Japón en el año 2000. Para que no te quedaras con las ganas de saber cómo era, te entregamos un completo artículo donde describimos todas las misiones del juego. Si cuentas con suerte y algún día lo llegas a encontrar... no seas mala onda e invítanos a jugar, es una obra de proporciones descomunales, el mejor juego de **Evangelion** que haya aparecido.



La epilepsia

La epilepsia es un padecimiento que puede despertar bajo diferentes circunstancias: muchas personas lo atribuían al uso de los videojuegos, al grado de que muchos padres de familia impedían a sus hijos pasar tiempo con sus consolas. Para dejar este mito en el olvido, en los primeros años de vida de la revista realizamos una nota en la que hablamos de la epilepsia fotosensible, la cual puede ser "despertada" por una gran fuente de luz, la cual puede ser un videojuego o cualquier otro brillo. Que no quede duda, los juegos no producen este mal, sólo lo hacen evidente para los que lo padecen.

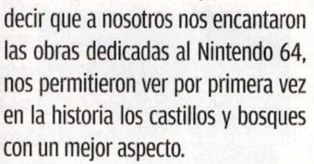




Museo Castlevania

Vaya que hemos mencionado a **Castlevania** en todos nuestros artículos. se nota que es una serie a la que todos le tenemos gran cariño, por lo que no podía quedarse fuera tampoco de la lista de artículos, en la que comentaremos del Museo que le realizamos. Al inicio la saga era simplemente acción y aventura, pero con el paso del tiempo ha recibido otros añadidos como toques RPG, que nos han permitido vivirlo de manera más intensa. También te hablamos del cambio al 3D, que resultó ser toda una polémica, aunque debemos decir que a nosotros nos encantaron las obras dedicadas al Nintendo 64, nos permitieron ver por primera vez en la historia los castillos y bosques con un mejor aspecto.







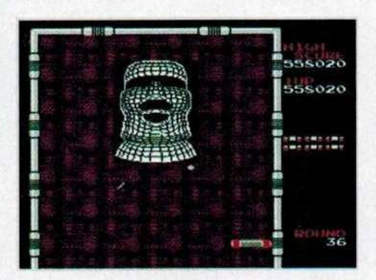


Número 200 recuento

Cumplir 200 números en este medio no es nada sencillo, se requiere de compromiso y dedicación de todas las partes involucradas, lo cual se ve reflejado en este ejemplar de colección, en el que para conmemorar tan notable hecho, te ofrecimos un reportaje especial donde te contamos la historia de Club Nintendo, desde antes que saliera a los puestos de revistas de todo México. Detalles como el rombo que se oculta mes a mes (¿has encontrado todos?) o la imagen que se puede visualizar una vez que juntas todo un año, fueron mencionados en este artículo. Actualmente ya son 217 ediciones, y esperamos seguir contando con tu apoyo y preferencia para poder cumplir no sólo otros 200 más, sino incluso el doble; recuerda que todos somos parte de Club Nintendo.

Las cabezas de Pascua

Parte vital de Club Nintendo son los ¿Qué hay dentro de...? donde tratamos de mostrarte aspectos y detalles curiosos de este mundo. En una de las primeras ediciones, dedicamos algunas páginas a contarte el misterio de las enormes Cabezas de Pascua, que se encuentran en la Isla del mismo nombre ubicada en medio del Océano Pacífico. Son grandes estructuras que hasta la fecha nadie sabe cómo es que llegaron ahí, tal vez fueron talladas, pero algunas teorías afirman que son de procedencia extraterrestre. Sea como sea, las hemos podido apreciar en varios juegos de video de NES y SNES. ¿Tú qué piensas al respecto?



Start

Obiviamente la informática siempre ha estado ligada a los videojuegos, por lo que al final de nuestro tercer año de vida, por medio de la sección START, te explicamos la teoría binaria, que nos dice que las computadoras sólo reconocen valores de Uno y Cero, Cierto y Falso. Recibimos muchas cartas de estudiantes comentando que gracias a esta pequeña guía, habían obtenido excelentes notas en sus escuelas. Creemos que se merece una segunda parte próximamente.



Trabadores

Con la salida de **Street Fighter,** aparecieron los trabadores, los "jugadores" que se limitan a arrinconarte y aplicarte una misma jugada una y otra vez hasta que te hayan derrotado. Fue tanto el malestar de nuestros lectores, que nos llegaron montañas de cartas tocando el tema, así que decidimos publicarlas mediante la sección El Tema del Mes. Aunque el rechazo era claro, no faltaba el trabador que intentaba justificar sus actos, pero aquí y en China, dichas prácticas seguirán siendo deshonestas, y siempre las descalificaremos.



Recuento Número 50

En serio, cómo pasa el tiempo, parece que fue ayer cuando el Super Nintendo sorprendía al mundo, y por la tarde, cuando cumplimos 50 números. en aquel enero de 1996, incluimos un recuento por lo que había sido la historia de Club Nintendo hasta ese momento. Aún recordamos la historia en la que les ralatábamos los nombres que pudo haber tenido la revista.



Visita Digipen

Programar un videojuego ha sido el sueño de todos, no hay persona que le guste este entretenimiento y no lo haya pensado al menos una vez en su vida. A mediados de 1996 visitamos Digipen, una de las primeras escuelas de videojuegos en el mundo, que en aquel entonces se encontraba en Canadá. Grandes cosas salieron de esta escuela, como su famosa animación, **The Green Egg**.



¿Qué hay dentro de... CN?

Una de las preguntas más comunes que han llegado a nuestra redacción es "¿cómo hacen la revista?", y para no contestar solamente que con mucha pasión, le dedicamos varias páginas a un reportaje donde te comentamos todo el proceso que implica llevar Club Nintendo hasta tus manos. De los aspectos que más llamaron la atención en aquel entonces (además del reloj de **Mickey Mouse** de Gus), fue el hecho de que pudieron comprobar que todas las cartas que llegan hasta nosotros son leídas y atendidas de la mejor manera siempre.

Vistazo a Japón

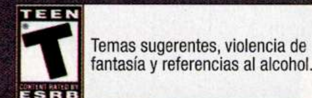
A pesar del poco tiempo que tiene esta sección, ha logrado ubicarse dentro de tus consentidas; en ella hemos tocado varios puntos, como juegos que sólo se quedaron en Japón, películas o animación, pero la que fue votada como la mejor es en la que les relatamos la historia de Hachiko, el perro fiel de la ísla. Esta mascota esperó a su amo durante varios años a pesar de que él ya había muerto, lo que llamó la atención de los pobladores de la zona, quienes sin pensarlo dos veces, le dedicaron un monumento especial a manera de homenaje, que aun hasta nuestros días, sigue siendo un punto de reunión para todos los japoneses.



DJ HERO

Conviértete en el héroe de las fiestas

No cabe duda, la evolución de juegos musicales sigue sin terminar y para muestra, Activision nos presenta **DJ Hero**, un título que marca una nueva propuesta en cómo vivir la experiencia auditiva-interactiva, pues cambia el género del rock y el concepto de la banda por una tornamesa y decenas de canciones que puedes tocar como todo profesional, pues la dinámica de juego es tan sencilla como se ha acostumbrado desde el inicio de la franquicia **"Hero"**. Ahora podrás "raspar" tus rolas favoritas y crear tus propias mezclas. Así que si quieres enterarte de esta nueva sensación de Activision, sigue leyendo esta reseña, donde te comentaremos todos los pormenores del juego, así como las canciones e intérpretes que encontrarás en las dos versiones disponibles (**DJ Hero** y **DJ Hero Renegade**).



 GRÁFICOS 
 DIFICULTAD 
 ADICCIÓN 
 VARIEDAD 
 MULTIPLAYER 

RANKING




Compañía: **Activision**
Desarrollador: **FreeStyleGames**
Categoría: **Musical**

2

Para DJ Hero, Activision nos presenta dos ediciones, la básica y la versión DJ Hero Renegade que contiene un CD doble con contenido exclusivo de Jay-Z y Eminem, además de un empaque especial que lo vuelve toda una pieza de colección para los verdaderos DJ fans.

Experimenta la nueva sensación musical

DJ Hero no es otro título de ritmos que sale para aprovechar el auge que se vive en estos momentos, bueno, sí aprovecha la euforia musical, pero por lo menos propone un estilo diferente que sale del concepto ya bastante explotado de las guitarras y baterías, pues ahora el juego se dedica única y exclusivamente a la tornamesa, por lo menos en la mayor parte del juego, pues en ocasiones podrás hacer acompañamientos con la guitarra para que le saques provecho a los instrumentos de la serie Hero que ya compraste previamente. **DJ Hero** nos ofrece una nueva experiencia musical interactiva, donde seremos los dueños de la fiesta, no sólo experimentando, sino incluso escuchando la música en un nuevo estilo al cual ya habíamos estado acostumbrados.

Son más de 100 canciones que verás representadas en 80 mezclas que jamás se habían escuchado antes e incluye ritmos como hip-hop, R&B, pop, rock y, por supuesto electrónica. Seguramente te preguntarás... ¿qué más me ofrece este título? Pues bien, además de la cantidad de rolas (es la versión con mayor cantidad de temas incluidos), posee títulos representativos de artistas reconocidos, himnos musicales que seguramente has escuchado cientos de veces en videos musicales, estaciones de radio y, por supuesto, en tus reproductores portátiles, lo que vuelve a este juego una versión que agradará muchísimo a todos los usuarios sin importar que anteriormente no sabían qué era una tornamesa.





El nuevo accesorio es tan fácil de tocar que en minutos darás toda una fiesta para tus amigos.



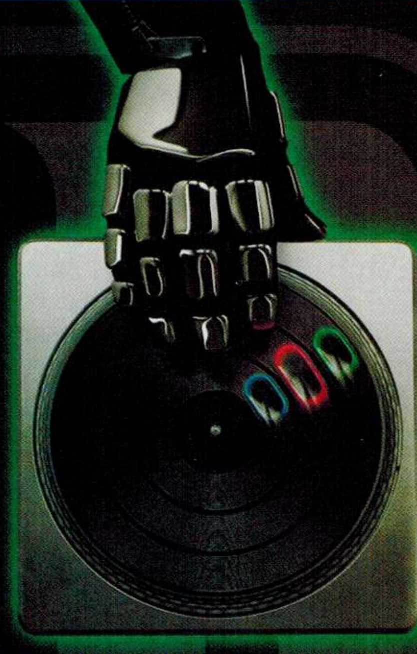
Con 102 canciones y 93 mezclas exclusivas que combinan distintos géneros musicales, en DJ Hero encontrarás a los mejores artistas del momento como Black Eyed Peas, 50 Cent, Gorillaz, Nirvana, Justice, Marvin Gaye, Beastie Boys, N.E.R.D, y muchos más.

Artistas incluidos en DJ HERO

* 2 Pac
* 50 Cent
* 88 Keys
* Aceyalone
* Afrika Bambaataa
* Beastie Boys
* Beck
* Bell Biv DeVoe
* Benny Benassi
* Billy Squier
* Black Eyed Peas
* Blondie
* Bobby "Blue" Bland
* Boogie Down Productions
* Cameo
* Chuck Brown & The Soul Searchers
* Classics IV
* Common
* Connie Price & the Keystones
* Cut Chemist
* Cypress Hill
* D-Code
* Daft Punk
* David Axelrod
* David Bowie
* David McCallum
* David Penn
* David Penn
* Dizzee Rascal
* DJ AM
* DJ Demo
* DJ Grandmaster Flash
* DJ Jazzy Jeff
* DJ Kool
* DJ Shadow
* DJ Yoda
* DJ Z-Trip
* DJ Z-Trip ft. Murs
* Eminem
* Eric B. & Rakim
* Eric Prydz
* Evidence
* Fedde Le Grand
* Foo Fighters
* Foreigner
* Freedom Express
* Gang Starr
* Gary Numan
* Gorillaz
* Grandmaster Flash
* Gwen Stefani
* Hashim
* Herbie Hancock
* InDeep
* Isaac Hayes
* J. Period
* JAY-Z
* Jean Knight
* Jurassic 5
* Justice
* Kid Cudi
* Kid Sister
* Kool Moe Dee
* KRS-1
* Little Richard
* LL Cool J
* M.I.A.
* Marvin Gaye
* Masta Ace
* MC Hammer
* Mobb Deep
* Motörhead
* Murs
* N.E.R.D.
* NASA
* No Doubt
* Noisia
* Paul van Dyk
* Paula Abdul
* Pharrell
* Public Enemy
* Q-Tip
* Queen
* Rakaa
* Reel 2 Real
* Rick James
* Rihanna
* Sandy Rivera
* Scratch Perverts
* Shlomo
* Street Sweeper Social Club
* Tears for Fears
* The Alchemist
* The Aranbee Pop Symphony Orchestra
* The Jackson 5
* The Killers
* The Mad Stuntman
* The Trammps
* Third Eye Blind
* Third Eye Blind
* Tiësto
* Vanilla Ice
* Wale
* Weezer
* Wild Cherry
* Young MC
* Zombies
* Zakk Wylde

El nuevo accesorio: tornamesa

Así como en anteriores ediciones la guitarra, micrófono y batería han resultado sumamente funcionales y sobre todo prácticas para el momento de interpretar las canciones sin necesidad de tener una pizca de conocimiento de cómo tocar dichos instrumentos, así los desarrolladores también dieron esa intención con la tornamesa, volviéndola un accesorio sencillo que te dará horas y horas de entretenimiento, manteniéndote inmerso en la autenticidad de la cultura de los DJ y, sobre todo, utilizando sus técnicas más conocidas como el raspar discos (*scratch*) o realizando otras maniobras como *blending, cross fading y sampling*, al mismo tiempo que puedes dar oportunidad a tu creatividad con una variedad de efectos y "samples" que harán de tus melodías un paraíso para la diversión.



¿Sabías que?

Artistas incluidos en DJ HERO

1 Los íconos de la música, **Daft Punk**, se caracterizaron porque en sus videos, en lugar de personas y situaciones ordinarias, presentaban imágenes del tipo animación japonesa; además, ellos serán pieza clave para esta edición de **DJ Hero.**

2 A diferencia de lo que muchos piensan, **DJ Hero** no es el primero en incursionar en la música de DJ, pues en 1997 (hace más de 12 años) Konami estrenó ese estilo con **Beatmanía**, Arcadia que llegó al mercado japonés en 1997.

3 Eminem es un compositor e intérprete que ha caído en muchas controversias y su calidad como cantante ha sido cuestionada en copiosas ocasiones, sin embargo, en el 2002 con la película **8 Mile** (que supuestamente se inspira en su vida), logró hacerse acreedor del Oscar por la mejor canción Loose Yourself, que fue tema de dicho filme.

4 Las consolas o tornamesas que vienen incluidas en el juego varían dependiendo de cuál edición compres, es decir, la normal vendrá combinada negro y plateado, mientras que la **"Renegade"** será en negro con detalles en dorado (por aquello del *Bling Bling*).





Celebra fiestas en escenarios que reproducen locales reales de todo el mundo, incluida una hiperlujosa e imponente mansión al estilo de Hollywood o un club al aire libre en las playas de Ibiza.

Modos de juego

Ya sea que quieras participar en el modo de carrera individual, probarás tus habilidades partiendo de ser un DJ novato y desconocido hasta convertirte en uno de los más afamados personajes de este mundo musical. Asimismo, también puedes ingresar a la opción cooperativa, para que en conjunto de uno de tus amigos pongan el ambiente en la fiesta, apoyándose mutuamente para lograr mejores ritmos y canciones. Por supuesto, si llega el momento donde el evento se prenda lo suficiente y quieren comprobar quién es el mejor DJ, lo podrán hacer en la modalidad competitiva, donde ganará quien más demuestre una mayor habilidad con la tornamesa y claro, todo lo anterior es posible con o sin conexión a Internet.



Dentro de los principales modos de juego, encontrarás uno bastante interesante que incluye la combinación DJ más guitarra, así mientras uno de ustedes se concentra en realizar las mejores mezclas, el otro le sacará fuego a las cuerdas con los requintos y notas en la guitarra.

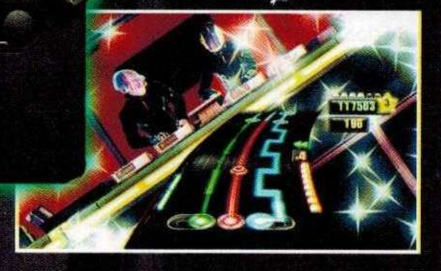
En cuanto entres en las competencias de DJ VS DJ te sentirás como en las mejores fiestas, pues cada uno de los músicos tratará de demostrar sus cualidades y habilidades, volviendo cada mezcla en todo un agasajo auditivo para conseguir la supremacía en esta modalidad; además, dos DJ pueden mezclar y realizar innumerables combinaciones juntos en múltiples controles de tornamesa e incluso otro jugador podrá unirse usando un micrófono o la guitarra para complementar los sonidos que se desprenden de este sensacional título.



Comparte la emoción de crear mezclas con alguno de tus amigos en el modo VS.

85 Canciones de 83 artistas

Dicen que más vale calidad que cantidad, pero en esta quinta entrega no aplica, pues tanto la calidad como la cantidad son excelentes, es decir, tienes una gran variedad de rolas que abarcan diferentes décadas y muestran a los mejores exponentes de múltiples géneros. Así tendrás, por ejemplo, temas de Gorillaz o de los Rolling Stones, de estos últimos un infaltable como *Sympathy for the Devil*, que se ha vuelto uno de los temas obligados para esta agrupación. Asimismo, tendremos nuevos estandartes musicales, ¿a qué nos referimos? Simple, así como en **Guitar Hero 3: Legends of Rock** aparecía Slash o Tom Morello, ahora podremos contar con el multipremiado Carlos Santana que dará emoción, variedad y calidad en cada una de tus giras virtuales.





Quizá pienses que esta nueva experiencia de juego resulta más compleja o que no tendrá el aspecto rockero de las versiones anteriores, sin embargo, los *beats* incluidos en esta edición te pondrán en ambiente para que, de una forma diferente, experimentes la emoción de la música y el reto que será competir con otros DJ. Recuerda que **DJ Hero** vendrá en dos presentaciones, y si te preguntas, ¿cuáles son las diferencias? Básicamente es la estética de la tornamesa y que en **Renegade**, encontrarás un álbum doble con rolas de Eminem y Jay-Z.

¡Las mejores rolas listas para tus mezclas!

- 2Pac - "All Eyez On Me" vs. The Aranbee Pop Orchestra - "Bittersweet Symphony (Instrumental)"
- Bell Biv DeVoe - "Poison" vs. Beastie Boys - "Intergalactic" (Produced and mixed by DJ AM)
- Daft Punk - "Around The World" vs. Young MC - "Bust A Move"
- Daft Punk - "Da Funk" vs. N.A.S.A. - "Strange Enough ft. Karen O, ODB & Fatlip"
- Daft Punk - "Megamix 1"
- Daft Punk - "Megamix 2"
- Daft Punk - "Robot Rock" vs. Queen - "We Will Rock You"
- Eminem - "My Name Is" vs. Beck - "Loser"
- Foo Fighters - "Monkey Wrench" vs. Beastie Boys - "Sabotage" (DJ-Guitar mix)
- Gwen Stefani - "Hollaback Girl" vs. Gorillaz - "Feel Good Inc."
- JAY-Z - "Izzo (H.O.V.A.)" vs. Eminem - "My Name Is"
- Vanilla Ice - "Ice Ice Baby" vs. MC Hammer - "U Can't Touch This"
- Wale - "Lookin' At Me" vs. Black Eyed Peas ft. Tippa Irie - "Hey Mama"

En Conclusión

Aquí en la redacción estamos más que contentos con la decisión de Activision de expandir sus fronteras musicales a más estilos, es decir, no encasillarse en la banda rockera y dar un poco a los fans de los DJ, con la peculiaridad de poder convertirte en uno de ellos y brillar ante el mundo entero, pues su capacidad de conexión en línea te abre nuevas puertas para que compitas con otros DJ a través de tu Wii. Respecto al nuevo accesorio, al principio estábamos un tanto escépticos, pero luego de probarlo nos dimos cuenta que se trata de la misma sencillez que ha caracterizado a la franquicia, permitiendo que no te compliques la vida con controles complejos, sino invitándote a tocar como todo un profesional luego de algunos ensayos. Así, **DJ Hero** se convertirá en un clásico inmediato para los fans de los juegos de ritmos y no dudaríamos que se vuelva todo un clásico del repertorio de juegos para las fiestas, tal y como ocurre con **Rock Band** y la franquicia **Guitar Hero**.

Los expertos comentan

Master

Guitar Hero ha representado sin duda el despegue de los juegos musicales, claro que **Rock Band** también tiene su responsabilidad en la euforia que se vive hoy en día, pero ha sido el título de Activision el que más ha aportado; basta sólo ver las conversiones a NDS o el nuevo **Band Hero**, pero no conformes con ello han agregado un integrante más a la familia, **DJ Hero**, título que viene con todo y periférico nuevo para realmente sentirnos unos profesionales de la mezcla musical. Esta nueva apuesta de la compañía es bastante interesante, quizá no tenga todo el *"punch"* de **Guitar Hero**, pero estamos seguros que ofrecerá horas de diversión a quien le dé una oportunidad, de la cual créeme, no te arrepentirás.



Crow

Me considero un gran fan de los juegos de ritmos de Activision, pues si en algo me entretengo es tocando unas cuantas rolas de **Guitar Hero** ya sea en la guitarra o batería, pero con **DJ Hero**, estamos ante una experiencia diferente que nos da nuevas alternativas musicales, con un sinfín de canciones listas para mezclar y varios artistas que harán de este título, toda una fiesta para tus sentidos. Me agradó lo práctico que resulta jugar con la tornamesa y, sobre todo, la inclusión de la guitarra que hará más completa esta aventura sonora en tu Wii. Realmente lo recomiendo pues será un infaltable en las fiestas con tus cuates e incluso para organizar torneos entre ustedes.

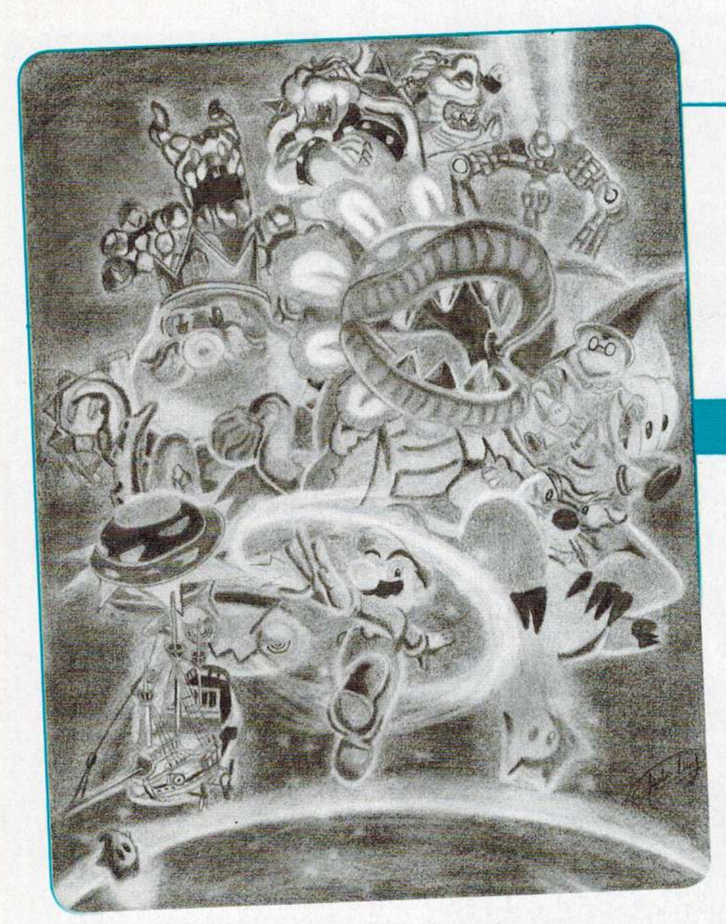


Panteón

Creo que no puedo catalogar ningún juego de ritmos como malo… bueno sí, tenemos a Elite **Beat Agents** o ese de **Britney Spears**; pero cuando hablo de la serie **Hero** o de los **Rock Band**, ahí sí no hay pierde, todos son buenos, sólo varían en sus canciones. Esta nueva modalidad te permite ser todo un DJ al estilo retro cuando rayaban los discos LP (conocidos en el caló popular como "acetatos") para hacer sonidos muy "cool"; la ventaja es que aquí no hay discos que puedas echar a perder; sólo hay diversión y ritmo en esta genial propuesta para los fans de la música y los videojuegos; 100% recomendable.

GALERÍA

Estamos una vez más en ésta, una de tus secciones favoritas, La Galería, en la que este mes podrás encontrar obras verdaderamente increíbles; el talento de nuestros lectores es innegable, no deja de sorprendernos. En esta ocasión las técnicas empleadas son sumamente variadas, te van a dejar con la boca abierta, por lo que ahora te toca a ti demostrarnos tu talento, no importa el material que utilices.



ARTE DEL MES

Ángeles Ivonne Paredes Lima;
Puebla, Puebla.

Sin duda que **Mario Galaxy** ha sido uno de los mejores juegos que hemos podido disfrutar en nuestro Wii, es una obra inmensa que ha servido de inspiración para que nuestra amiga Ángeles nos entregara esta obra de arte. Todos los detalles fueron cuidados en este dibujo, donde la técnica ha sido impecable.



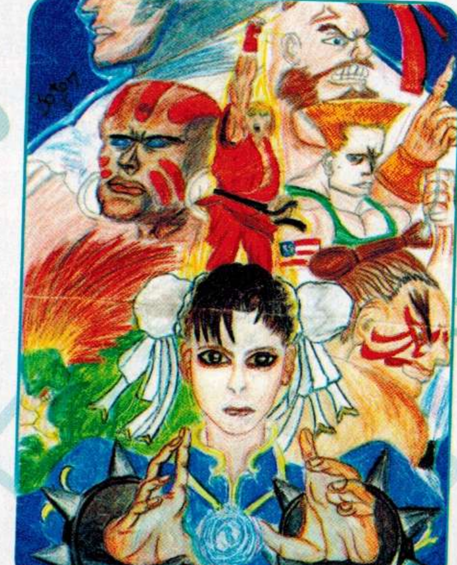
Clara Zaldívar Ceballos;
Izúcar de Matamoros, Puebla.

Link es uno de los personajes que más apariciones han tenido en esta sección, en la cual podemos apreciar su alegría, tal vez al terminar un calabozo o al encontrar un ítem.



Manuel Villalobos Acuña;
Viña del Mar, Chile.

Muy buen dibujo el que nos ha mandado Manuel desde Chile, donde deja ver su pasión por la aventura de **Mario** en Nintendo GameCube.



Luis Alejandro Fierro Gutiérrez;
Atemajac, Jalisco.

La pasión por **Street Fighter** nunca se terminará; este increíble dibujo es una muestra de que estos guerreros son únicos.



Jonathan Barreto Vélez;
Apatlaco, Morelos.

Nada mejor para pasar un rato agradable con los amigos que mediante un juego de béisbol, como nos lo demuestran en esta obra **Mario**, **Luigi** y compañía, ¿quién crees que gane?



Eduardo del Callejo;
San Juan del Río, Querétaro.

Uno de los juegos de pelea que más adeptos tiene es **Street Fighter Alpha 2**, del cual, por cierto, te acabamos de presentar un especial en nuestro número pasado. En esta imagen podemos apreciar la furia de **Akuma**.

Mariana Alicia Cruz Mendiola;
Ciudad Juárez, Chihuahua.

Consideramos que esta imagen tiene un valor extra al ser original. Muestra amiga Mariana puso lo mejor de sí para mostrarnos su talento y vaya que lo consiguió. Sería interesante ver el mismo estilo pero con los personajes de **Majora´s Mask**.





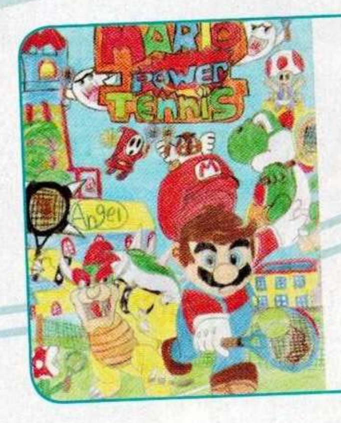
Cindy Carolina Tovar Ovalle;
Monterrey, Nuevo León.

El estilo Chibi es uno de los más populares al momento de dibujar, como lo podemos ver en estas bellas entrenadoras **Pokémon** que nos han enviado desde Monterrey.

Alejandro Rivero Herrera;
Caracas, Venezuela.

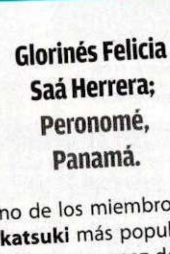
El anime también tiene varios seguidores, lo que da pauta a que podamos gozar de obras como ésta, que pertenece a la serie **Digimon**. Esperamos más trabajos como el presente; en realidad son todo un ejemplo de constancia.





Ángel Eduardo Hernández López;
Tijuana, Baja California.

Mario ha tenido diversas apariciones en juegos deportivos, pero una de las más memorables es la que tuvo en **Mario Power Tennis** para Nintendo GameCube.



Glorinés Felicia Saá Herrera;
Peronomé, Panamá.

Uno de los miembros de **Akatsuki** más populares, **Deidara**, es capaz de hacer bombas por medio de una arcilla especial, aunque en esta imagen no parece tan peligroso.

Beatriz Stephanie Saldaña Zúñiga "BYM";
Zamora, Michoacán.

Gran dibujo el que nos ha enviado nuestra amiga Beatriz, a quien enviamos un saludo. En esta ocasión está dedicado a una de las guerreras más letales del universo de **Soul Calibur**, **Sophitia**; simplemente per-





QHDD...

¿Qué hay dentro de... los bárbaros?

Por spot

Poder, músculos y espadas

Héroes, antihéroes, villanos, magos, gnomos, trolls... son muchos los tipos de personajes que moran las historias épicas que tanto nos agradan, que a veces no nos enfocamos a ver cada una con detenimiento. Hola de nuevo, soy su amigo Spot, y en esta ocasión he querido platicarles un poco más acerca de una clase específica de personaje que en lo particular, a mí me agrada bastante. Los bárbaros no solamente son interesantes en esencia, sino que también dieron pauta y establecieron varios estándares comunes que han servido a las mentes imaginativas para la creación de numerosos héroes desde hace muchos años. Toma tu espada y flexiona tus músculos, porque vamos a empezar...



Orígenes del concepto

Bárbaro es un término que se usaba en la antigüedad para referirse a una persona no civilizada, el cual también se aplicaba para una nación o grupo étnico. Al definir a alguien como "bárbaro", se le consideraba inferior, o bien, se le atribuían comportamientos brutales, crueles, insensibles y eran adictos a la guerra. El concepto se originó en la antigua civilización griega, que quiere decir "cualquiera que no sea griego". Obviamente, con el paso del tiempo, se ha ocupado este término para definir a un tipo específico de personaje o grupo de personas que aun cuando tienen diversos estilos de vida, basan mucha de su cultura en el combate, fuera de la arcana visión de individuos sedientos de sangre.



Los bárbaros han sido una pieza fundamental en las aventuras épicas desde hace muchos años.

¡Ah bárbaro!

La pregunta es ¿cómo diferenciar a un bárbaro de un héroe o espadachín ordinario? Para dar resolución a estas incógnitas, les mencionaré algunas de las características más comunes de este tipo de guerrero en las narraciones épicas y fantásticas. Ojo, recuerden que no porque un personaje tenga alguna similitud con un bárbaro, quiere decir que lo sea; ¿que a qué me refiero con esto?, pues a que un vikingo realmente no es un bárbaro, aun cuando lo parezca, porque pertenece a un grupo o régimen social perfectamente definido. Los bárbaros se pueden distinguir de varias maneras, para que no haya confusiones, vamos a ver las características más comunes entre este tipo de guerreros; así podrás conocerlos un poco mejor.

En la fantasía

En las novelas, historias, poemas y demás literatura épica, los bárbaros han sido una pieza fundamental, casi tan notable e icónica como los dragones o los magos. Como mencionamos al principio, los bárbaros han servido de inspiración también para las bases de varios personajes que, sin ser enteramente del estilo, mantienen varias características barbáricas. En varias ocasiones, los "guerreros" como tales, se podrían considerar una especie de "bárbaros evolucionados", pues conservan estilos, ideales y detalles puramente barbáricos.



características generales

- Por lo general viajan solos o en grupos reducidos, siempre conformados por miembros de su misma clase. Si andan con alguien que no sea bárbaro, debe ser un peleador notable.
- Físicamente imponentes; sus músculos, poder y estamina exceden a los de la mayoría de los humanos comunes. Un bárbaro solo es capaz de acabar con muchos enemigos a la vez.
- Fuerte temperamento; son personajes callados que prefieren no socializar con los demás a menos de que sea necesario. Aunque llegan a tener un sentido del humor muy negro.
- Habilidades de pelea excepcionales; son hábiles con cualquier tipo de arma, prefiriendo por lo regular las espadas de gran tamaño y los mazos; así pueden acabar con sus oponentes más rápido y de manera eficaz. Por lo general, prefieren el combate cuerpo a cuerpo.
- Gran resistencia al dolor físico. Por lo general no muestran sus sentimientos.
- Atracción por el género opuesto, al cual tienden a atraer de igual manera por su "magnetismo animal". Un buen bárbaro no desaprovecha la oportunidad de la conquista femenina.
- Profesos comedores de carne, con grandes apetitos.
- Gustan de bebidas embriagantes, a las cuales tienen una gran resistencia.
- Como dato común, ostentan poca vestimenta para la exposición de sus músculos; en parte para mostrar su fortaleza e intimidar a sus adversarios, así como por vanidad propia.
- Cabello largo; el cual es resultado generalmente de que son más que nada, nómadas siempre en busca de aventuras (aunque deben usar un buen champú, pues nunca se les ve caspa).

bárbaros notables

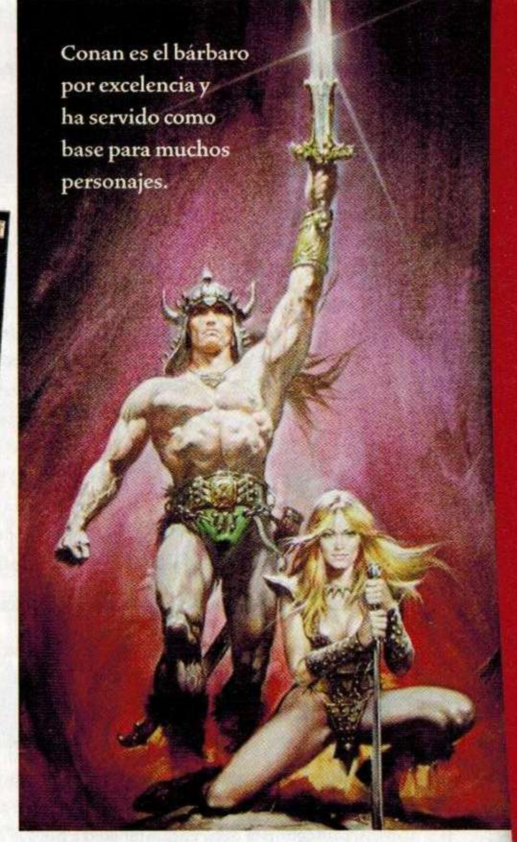
En la ficción y la fantasía es común la incursión de los bárbaros; ya sea como protagonistas centrales o bien, como personajes secundarios que ocasionalmente salvan el día gracias a su poderío sobre los demás en situaciones complicadas. Aquí tengo varios ejemplos de bárbaros que han pasado a la historia y que estoy seguro de que muchos recordarán al instante. Vale la pena hacer notar que debemos diferenciar muy bien a los bárbaros de los aventureros comunes; si tienes dudas, consulta las características generales que te acabamos de mencionar para que no confundas. Recuerda que uno de las elementos más notables es que por lo general, los bárbaros andan solos o en grupos reducidos.

conan the barbarian

Indiscutiblemente, el llamado "toro cimmeriano" es el más claro ejemplo de lo que es un bárbaro, y por ende, este personaje marcó los lineamientos y estilos para muchísimos bárbaros consecuentes (aunque **Conan** mismo fue inspirado en **Kull**, otro personaje anterior del autor Robert E. Howard). **Conan** es notable pues durante su vida fue esclavo, guerrero, ladrón y finalmente, rey. Este ícono de la fantasía épica es el bárbaro más famoso en la ficción y es sinónimo de las aventuras en donde abunda la magia, los combates con espadas y mundos mitológicos. A diferencia de lo que se pudiera pensar, los bárbaros no eran sólo fuerza bruta, siendo el gran **Conan** el mejor ejemplo de esta aseveración. Él usaba su intelecto de igual manera que su fuerza; era un gran estratega, comandante y por supuesto, un hábil ladrón.



Conan es diestro con casi cualquier arma, y (según las historias) virtualmente invencible en combate. Inclusive se narra que si tenía a sus espaldas una pared, podía acabar con numerosos atacantes él solo. Su apariencia era la de un hombre de enormes proporciones físicas, con músculos poderosos, estamina casi inagotable, cabello negro medio-largo y, por lo general, con una espada de doble filo en sus manos. Como dato curioso, al preferir una indumentaria escasa, los bárbaros propusieron la tendencia de la "ropa interior de piel", la cual es todavía una sensación en héroes más contemporáneos como la estirpe cazavampiros, los **Belmont**. Si recuerdas, **Simon Belmont** ha lucido sus truzas de pelitos desde sus inicios, cosa que es menos popular en sus descendientes como **Richter**, quien anda más tapadito.



Conan es el bárbaro por excelencia y ha servido como base para muchos personajes.

conan en los videojuegos

El bárbaro cimeriano apareció hace años en dos ocasiones estelarizando juegos para el legendario NES; el primero fue en 1989 bajo el simple título "**Conan**", y el segundo en 1991: **Conan: The Mysteries of Time**. Curiosamente, en 2004 apareció un juego para el Nintendo GameCube basado en las aventuras de **Conan**, pero por desgracia, estuvo disponible sólo en Europa. Nos gustaría mucho ver más aventuras en los sistemas actuales de Nintendo, pero es cuestión de cruzar los dedos y esperar...



He-Man



Tal vez su estilo de vida no es exactamente barbárico, pero sin duda el "hombre más poderoso del universo" es uno de los exponentes más conocidos. Tan él como su némesis, **Skeletor** cubren varios de los estándares que definen al concepto y por ende, no podíamos dejar de mencionarlo. **He-Man** no solamente anda por toda Eternia con la moda de los bárbaros, sino que también es muy fuerte, no sale sin su espada y trae su cabello como si no existieran los peluqueros en su mundo. **He-Man** tuvo varios títulos en consolas antiguas, pero en las de Nintendo sólo vimos adaptaciones de la más nueva serie del guerrero de Eternia, el cual ya no ostentaba la misma presencia.

Como dato adicional, corre el rumor entre los fans que realmente la línea de juguetes iba a ser parte de la mercadotecnia de la cinta **Conan the Barbarian** (1982), pero que al ver la temática de dicha película, la compañía juguetera se rehusó a lanzarlos al mercado por temor a que sus juguetes fueran relacionados con tanta violencia y de ahí que sólo le cambiaran el color de cabello y *voilá*, nació el musculoso **He-Man**. Claro que esta leyenda urbana no está comprobada, pero aun si no fuera cierta, es obvio el parecido entre ambos bárbaros, ¿no creen?



Tusk

Este personaje fue enlistado en las filas de la segunda entrega de la franquicia de peleas, **Killer Instinct**, en donde demostraba su gran poder al poner en jaque a la mayoría de los contendientes con su velocidad, fortaleza y combos que te quitaban hasta la sonrisa. Como todo buen bárbaro, **Tusk** se pasea por todo el torneo con su infalible prenda de piel, su espada y exhibiendo su musculatura. Además, está orgulloso de su fuerza y cree que tiene el derecho (más que el deber) de vencer al señor de la guerra, **Gargos**; claro que antes debe demostrarse a sí mismo que es el elegido al derrotar a todos los demás contendientes.



Ax Battler

Aquí tenemos a otro bárbaro, él es uno de los protagonistas del gran clásico, **Golden Axe**, que hemos visto para muchos sistemas, incluyendo una genial adaptación para el Game Boy Advance. **Ax Battler** es un típico bárbaro que lucha contra el malvado **Death Adder**, quien asesinó a sus padres. Además de tener una musculatura decente y varios movimientos usando su fiel espada, **Ax** puede hacer magia (al igual que sus compañeros) para ejecutar poderes usando a la tierra como elemento. Esto es notable, pues la mayoría de los bárbaros basan su forma de ataque en la fuerza física y las estrategias, no en la magia.



Rastan

La serie de juegos conocida como **Rastan Saga** narra las aventuras de un bárbaro de nombre **Rastan**. Estos juegos aparecieron sólo en Arcadia y fueron lanzados por Taito al mercado en 1987. El protagonista debe enfrentar solo a hordas enteras de enemigos usando las armas que va encontrando en su camino, mientras va recorriendo escenarios llenos de magia, peligros, seres épicos y demás, todo acompañado por un excelente fondo musical. Aquí te presentamos un par de fotos para que lo conozcas y puedas notar las similitudes que tiene con otros personajes más conocidos como **Conan**, por ejemplo. Nota la vestimenta y armas.





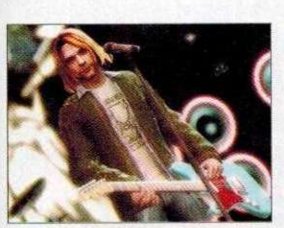
Como podrán darse cuenta, los bárbaros son muy comunes en varios videojuegos. En otras series como Dungeon & Dragons, por ejemplo, los bárbaros son una de las clases disponibles para que puedas participar en el juego. Como te comentamos, hay personajes que no son enteramente bárbaros, pero que poseen ciertas similitudes que indican que tuvieron mucha influencia en esta casta al momento de ser creados; un ejemplo es el legendario Simon Belmont, el cual en sus inicios, aparecía con toda la indumentaria tradicional barbárica, pero que con el paso del tiempo, fue convirtiéndose en algo más estilizado. Si deseas que analicemos más a fondo otros tópicos o clases similares, no dudes en escribirnos; esperamos tus cartas o correos.



TOP 10

1 New Super Mario Bros. Wii

Luego del éxito obtenido en la versión de Nintendo DS, **Mario** y sus amigos están de regreso para más acción multijugador, pero ahora en Wii, donde el entorno gráfico se ve optimizado para lucir sorprendente en cada escenario. Aquí podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos, apoyándose o compitiendo entre ellos para lograr los mejores objetivos, utilizando los controles del Wiimote de forma natural y simple, abriendo así la posibilidad de que más jugadores se unan a esta aventura que seguramente los mantendrá entretenidos por un largo rato. Cada personaje tiene características diferentes, dando variedad al juego. Si quieres conocer más detalles, checa la página18 de esta misma edición.



2 Guitar Hero 5 (Wii)

Luego de presentar su compendio de canciones *hits*, Activision ofrece **Guitar Hero 5,** un espectacular juego que incluye múltiples temas de personalidades como Gorillaz, Nirvana, Muse y muchos otros más en los que se incluye a Carlos Santana, uno de los mejores guitarristas de todos los tiempos; ahora no sólo tocarás sus canciones, sino que inlcuso él mismo aparecerá como personaje dentro del juego. Sólo queda armar la banda, utilizando bajo, guitarra, batería y micrófono para comenzar la emoción típica de este título de ritmos. Además, se diseñó una nueva batería, pero no te preocupes, sólo son cambios estéticos, por lo que tus instrumentos anteriores seguirán funcionando.



3 The Beatles Rock Band (Wii)

Ya se habían tardado para lograr una hazaña como ésta: traer la música del famoso cuarteto de Liverpool a una franquicia tan popular como **Rock Band**; así, EA nos hace recordar las décadas de éxitos generadas por este grupo, resaltando las mejores canciones y datos históricos que veremos durante el juego. Los menús y textos vienen totalmente en español, así no perderás detalle de todo lo que ocurra durante tu carrera artística. Para darle el crédito que se merece, también crearon nuevos instrumentos, personalizados tal y como los que usaban The Beatles durante sus giras. El juego es mucho más tranquilo en comparación con otras entregas, pero aun así se disfruta bastante.



4 Muramasa: The Demon Blade (Wii)

Aquí en CN estamos encantados con este título de Ignition, no sólo por lo bien que se ve, sino también por lo interesante de su historia y las funciones del Wiimote, logrando resultados impactantes al momento de adentrarte en la aventura. Los escenarios no tienen queja, ilustraciones que nos muestran el Japón antiguo en un concepto de fantasía multicolor; además, se trata de uno de los pocos títulos que retoman el concepto de acción en dos dimensiones que era tan popular durante el NES y Super Nintendo. Aquí la trama te llevará por una incansable batalla por destruir las espadas malditas, cuyo poder sería capaz de controlar a las personas para crear caos y destrucción alrededor del mundo.



5 Pro Evolution Soccer 2010 (Wii)

Ahora que se acerca la Copa del Mundo de Sudáfrica, qué mejor que entrenar nuestros sentidos con uno de los mejores títulos de futbol, **PES 2010**, el cual conserva su aclamado control a base del puntero para generar las jugadas más espectaculares y tener el control del esférico en todo momento, sin que resulte complicado y de hecho, creando un *gameplay* amigable con el cual no necesitarás ser todo un experto para hacer brillar a tu equipo favorito. Por supuesto, cuenta con opción de juego en línea, para que no te limites a competir con tus amigos o conocidos, sino que incluso tendrás al mundo entero para retar y comprobar qué país es el mejor aficionado de este deporte virtual.

6 Cursed Mountain (Wii)

En el mes del horror, qué mejor que checar un título que creará esa atmósfera tétrica en nuestro Wii. La historia se centra en **Eric Simmons**, quien irá en busca de su hermano **Frank** al que se le vio por última vez escalando una peligrosa montaña para encontrar un misterioso objeto. Sin embargo, no se trata de una montaña cualquiera, pues en su haber se han descrito innumerables leyendas y mitos que la hacen una pieza especial, aterradora y donde a cada paso que des, podrías sorprenderte por seres espectrales que no serán los únicos en tratar de detener tu misión. Gráficamente sorprende bastante el cómo lograron plasmar los escenarios tan vívidos que te adentran en la historia.

7 TMNT: Smash Up! (Wii)

Desarrollado por el mismo equipo creativo que nos presentó **Super Smash Bros. Brawl**, **TMNT: Smash Up!** se trata de un juego de peleas que involucra a las **Tortugas Ninja** y a sus aliados y villanos, pero no como vimos hace años en el NES y SNES, con batallas individuales en escenarios planos, sino que ahora tendrás interactividad completa con los fondos, así como un tipo de combate de cuatro jugadores simultáneos. Para iniciar contarás con una lista básica de personajes, sin embargo, cuando logres algunos objetivos, ganarás nuevos gladiadores y secretos que harán más intensa tu misión. El concepto visual está basado en las recientes entregas de televisión y cine, por lo que notarás personajes estilizados y no tan simples como en sus inicios.

8 Kingdom Hearts 358/2 Days (NDS)

Desde su inicio, esta mezcla de personajes y acciones con Disney y Square-Enix ha cosechado éxitos al por mayor. **Mickey**, un rey fuera de lo común, es el gobernante de una tierra de fantasía en la que se verán nuevamente involucrados personajes como **Sora**, **Donald** y **Goofy**. Ellos encontrarán otro guerrero de nombre **Roxas**, quien se infiltrará a la organización XIII, la cual será el eje central de toda la acción que vivas en el juego, pues por primera vez se describirá bien el pasado y presente de esta misteriosa organización que se ha escrito a través de todas sus aventuras. Gráficamente supera por mucho a lo visto en el GBA y se aprovecha notablemente el uso del *Stylus* y la doble pantalla.

9 Marvel Ultimate Alliance (Wii)

Nuevamente el Universo Marvel está en amenaza, todo lo que conocías está en riesgo y es momento de que te unas a **Nick Furia** para preparar un ataque en contra de **Latveria** y **Lucía Von Bardas**. La ciudad de Nueva York ha sufrido numerosos conflictos y así otros lugares han tenido la misma suerte, por lo que la opinión del público hacia los superhéroes va deteriorándose, orillando a crear una ley de registro que los identificará y expondrá tal como ocurría en la película de **X-Men**. Entre ellos (los héroes) se forman dos bandos, uno en pro del registro comandado por **Iron-Man** y otro en contra con el **Captain America** como líder.

10 Resident Evil: Archives (Wii)

Capcom sigue presentando sus versiones pasadas de **RE** para la consola del Wii; ahora se trata de **Archives**, un juego que adapta lo visto en la hazaña de **Chris Redfield** y **Jill Valantine** en la mansión Spencer. Así es, el primero de los juegos que ya tiene más de diez años regresa para enfrentar un nuevo estilo de juego a través de los controles del Wii, conservando las características gráficas que vimos en la edición de Nintendo GameCube, pero agregando más emoción sin importar cuántas veces lo hayas terminado. Este juego ya está disponible y se trata del primero de toda una renovación de la franquicia, de hecho, pronto veremos la versión "0" que protagonizan **Billy** y **Rebecca**.

DRAGON BALL REVENGE of King Piccolo

No es ninguna mentira el decir que **Goku**, protagonista de Dragon Ball, es uno de los personajes más carismáticos que haya dado el anime, ya que a más de una década de que llegó a su fin Dragon Ball GT (última etapa de la serie), sigue dando de qué hablar, ya sea por películas, adaptaciones del anime o un nuevo videojuego, como es este caso. Namco Bandai ha desarrollado uno de los mejores juegos de la franquicia, **Dragon Ball: Revenge of King Picollo**, que viene en exclusiva para Wii, aprovechando al máximo sus cualidades jugables.

EVERYONE E — Violencia animada, lenguaje moderado, referencias a tabaco.


GAMEPLAY

GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING EN

9.0

Hoy es la oportunidad... ¡lucha hasta el final!

El inicio de la leyenda

Por razones obvias, la mayoría de juegos que han aparecido basados en el universo de **Dragon Ball** tienen como género principal el de las peleas, donde podemos elegir a decenas de personajes como **Freezer, Majin Boo, Vegeta** o incluso a **Picollo**... todos del universo de la temporada "Z", pues bien, todo esto ha quedado atrás, Namco Bandai ha querido iniciar de cero para este nuevo juego, lo que significa que no veremos peleas al estilo tradicional y que la historia clave en esta ocasión no será la de los **Super Saiyans.**

El argumento girará en torno a los primeros años de **Goku** en la Tierra, cuando es entrenado por su abuelo **Gohan** y debe encargarse de la Patrulla Roja al mismo tiempo que busca las Esferas del **Dragón**, por lo que no esperes ver a **Vegeta, Goten** o a **Cell**; aquí los personajes que te acompañarán serán otros, como **Bulma, Tao Pai Pai,** y por supuesto, **Picollo**, el padre del que conocimos en las etapas posteriores, y que en un principio se le diera el nombre de **Mayunia.**





Para nosotros ha sido un movimiento inteligente, sobre todo porque entre peleas y RPG no existía una persona que no supiera ya de memoria cómo la Tierra era salvada por los **Saiyans**, mientras que son realmente pocos los que conocen la forma en que **Goku** entrenó en su infancia para ser un gran guerrero.

La energía en tus manos

El género elegido para la aventura fue el de acción con perspectiva en 2D, parecido a lo que viéramos en **Viewtiful Joe** hace algunos años, pero en esta aventura se ha explotado la técnica *Cell Shaded* como pocas veces, dando un aspecto de animación como nunca antes hayamos visto, de hecho son muchas las personas que lo consideran como el mejor trabajo realizado en esta técnica, incluso superando lo visto en **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, ya que además de las escenas en tiempo real, está repleto de secuencias FMV que hacen gala del poder de la consola.



Compañía: **Namco Bandai**
Desarrollador: **Namco Bandai**
Categoría: **Acción**





Contrario a otros personajes, **Picclo** era cien por ciento malvado, su alma no conocía la bondad.

Reúne las esferas del Dragón

Conoce los secretos de la serie

1 Dragon Ball apareció como manga en 1984, su creador Akira Toriyama estaba satisfecho con la respuesta de la gente ante su historia, pero el momento en que se convirtió en una obra de clase mundial fue con la aparición de la etapa "Z".

2 Para **Dragon Ball GT** (la etapa más corta de la animación), Toriyama decidió dar un paso atrás en cuanto a seguir creando el guión de la historia, por lo que el argumento sólo contó con su supervisión.



3 En Japón, a partir de abril de este años se emite la serie **Dragon Ball Kai**, que es un *remake* de **Dragon Ball Z** en el que se elimina el "relleno" de algunos episodios, además de incluir nuevas escenas totalmente en alta definición.



4 El famoso cantante japonés Hironobu Kageyama fue el encargado de interpretar los temas de entrada y salida más populares de la serie, entre los que destacan *Cha la Head Cha la y Boku Tachi Wa.*

En cuanto al control no es complejo, de hecho es muy intuitivo, debes avanzar por distintos escenarios derrotando a cuanto enemigo se te aparezca, pero además deberás librar algunos obstáculos, los cuales merecen una mención especial, ya que pueden ser máquinas o estructuras totalmente en 3D, atacándote desde otra parte del nivel, dando una sensación de profundidad increíble; realmente ponen a prueba tus reflejos.



Los combos que puedes ejecutar son de lo más variado, ya que puedes emplear patadas, puñetazos y hasta el báculo sagrado, además para los remates puedes incluir el famoso **Kame Hame Ha**. El Wiimote te servirá no sólo para marcar los movimientos anteriores, sino también para rutinas específicas en las que por medio de flechas te indicarán lo que debes hacer.

¡Este mundo es una gran isla del tesoro!

Namco Bandai ha desarrollado el mejor juego basado en **Dragon Ball**, así de fácil; es una obra que lejos de apoyarse en el nombre de la licencia, nos ofrece un *gameplay* novedoso, pero sobre todo amigable, donde nos dedicamos a disfrutar cada escenario y no a aprendernos largas secuencias de botones; por si fuera poco, en el apartado técnico destaca no sólo por los increíbles cinemas que condimentan la acción, sino también por lo fluido de los movimientos de todos los elementos del escenario; realmente es como vivir en la montaña Paos. Seas o no fan de **Goku**, este juego es una obligación para todos los que se llamen a sí mismos videojugadores.



Los expertos comentan

Master

Siempre he sido gran seguidor de **Dragon Ball,** aunque debo reconocer que tantos títulos de pelea ya comenzaban a perder el sentido, pero por fortuna Namco Bandai decidió cambiar el rumbo que Atari le había dado a la franquicia para brindarnos, desde mi punto de vista, el mejor juego que se haya visto de estos personajes. El sistema de juego es increíble, a pesar de los movimientos del control nunca te pierdes, siempre sabes que hacer, lo que permite que te enfoques en atacar a tus enemigos o resolver acertijos; créeme, **New Super Mario Bros** Wii tendrá competencia **Saiyan** este fin de año.



Crow

Luego de tantos juegos de pelea de la franquicia **Dragon Ball**, es interesante que ahora se hayan decidido por lograr un título diferente que se enfocara a la aventura similar a lo que vimos en **Viewtiful** Joe o **Muramasa.** Aquí apreciaremos a los clásicos personajes de la serie, pero en un tono mucho más dinámico y con diversidad de poderes, escenarios y objetivos por completar. Sin duda, se trata de uno de los trabajos más interesantes en cuanto a **Dragon Ball** se refiere y estoy seguro que será un *hit* para los fans y amantes de la acción en general.

Panteón

Un juego más de **Dragon Ball**… lo sabemos, seguirán saliendo y saliendo más títulos basados en las aventuras de **Son Goku** mientras éstas continúen resultando remunerables; pero debo reconocer que a diferencia de los juegos de peleas, en donde nada más hay nuevos personajes o cosas retocadas para hacerte comprar lo mismo, en **Revenge of the King Piccolo** podrás experimentar las travesías originales del **Saiyan** más querido de todos de una forma como nunca antes lo habías hecho. A pesar de ser un título enfocado en los fans, esta entrega promete mucho como para complacer al jugador más exigente.



Por Adrián Moscoso

Electronic Game Show 2009

Amigos de Club Nintendo, es para mí un verdadero placer volver a tomar esta sección de la Calle CN. En estas páginas, los que verdaderamente "dan la nota" son ustedes, los lectores, los videojugadores, quienes amablemente siguen CN mes con mes. Para esta entrega, nos lanzamos a cubrir el Electronic Game Show 2009, que se realizó los días 23,24 y 25 del pasado octubre en Expo Bancomer, ubicado en Santa Fe, en la ciudad de México y que es considerado el evento de videojuegos más grande de Latinoamérica y que afortunadamente lo tenemos en nuestro país.

Sin temor a equivocarnos, te podemos decir que este evento estuvo mejor que el de 2008, ya que hubo más variedad de juegos para mostrar, presentaciones exclusivas, más concursos, regalos y buen ambiente. Si no tuviste la oportunidad de ir, pues temo decirte que esta vez sí te perdiste de un muy buen evento de videojuegos. Los asistentes que se dieron cita por esos días, disfrutaron de títulos aún sin publicarse para prácticamente todas las consolas, destacando por supuesto nuestro querido Wii, que a tres años de su lanzamiento, se mantiene como la favorita de los videojugadores en nuestro país; y conste que hay que reconocer que han salido estupendos juegos en las demás consolas. Prueba de ello fue que el stand donde estaban los juegos de Wii, fue el de los más visitados y hasta colas había para probar las novedades que allí se presentaron.

Sillent Hill Shattered Memories en el EGS 2009

Juegos para niños y no tan niños

Algo que llamó la atención de los asistentes fue el título **Silent Hill Shattered Memories** en su versión para Wii, ya que por primera vez, éste es adaptado para jugarse de una manera diferente y exclusiva para la consola de Nintendo, teniendo en cuenta que el gameplay se basa en la luz y las sombras, el uso de tu linterna, tu localizador GPS con el que te apoyas durante el juego, y tu celular, y que gracias a los controles del Wii, el movimiento se hace más natural e intuitivo; vimos una escena en la que el personaje principal, **Harry Mason**, debe ubicarse dentro de una vieja casona y por medio de su GPS, que se utiliza como uno real, marcaba y leía coordenadas de su localización, todo esto controlado de una forma muy real con el Wiimote; en otra parte, **Mason** ilumina unas habitaciones con su linterna, y gracias a la libertad que te dan los controles de Nintendo, este sencillo acto se vuelve más exacto y placentero que con los controles tradicionales.

Los gráficos se ven de primer nivel, demostrando que Konami está sacando el máximo provecho al Wii ya que se ven de lujo los ambientes, las fuentes de luz, y las animaciones de los personajes simplemente cautivaron a los curiosos que estaban en el stand de Konami. "Se siente un poco raro jugar con los controles del Wii- comentó Fernando, video-jugador asistente al evento-, pero se juega bien, todo es cuestión de acostumbrarse". Por otro lado, Cristian, quien estaba también probando el juego, dijo que lo más padre son los efectos con la luz y las sombras: "hasta ahora, me pareció complicado -expresó-, pero es porque nunca había jugado un juego de la serie **Silent Hill**". Roberto, otro de los asistentes al evento, dijo con respecto a los controles: "este juego está muy bien, sólo que los controles me parecieron medio confusos, de hecho, había escuchado que eliminaron la parte de las peleas con las criaturas y que tu única arma es tu celular; aun así, me parece un juego muy interesante ya que es el primero de la serie que juego con los controles del Wii, y hasta eso, se juega muy preciso; además, pienso que Nintendo está haciendo juegos distintos, incluso diferentes que en sus inicios, juegos más para el videojugador casual."



Videojuegos hechos en México: más que una realidad

En nuestro recorrido por este EGS, nos llevamos una muy grata sorpresa: nos enteramos que en el marco de este evento se iba a presentar un juego basado en la lucha libre mexicana, más concretamente el de la liga "Triple AAA", de sobra conocida en nuestro país, y que los desarrolladores estaban más que orgullosos de mostrar, por primera vez, un producto con temática 100 por ciento mexicana, hecho con desarrolladores del país y para el público (principalmente) nacional, que llegara a las consolas de la actual generación. Para conocer más a fondo este esperado juego, nos sentamos a platicar con Eivar Rojas, quien es el productor ejecutivo de "Inmersión Games", y con Fernando Beyer, publisher de Slang Games, en exclusiva para Club Nintendo.

Mentadas, gritos, chiflidos, el Dr. Morales y los rudos, los rudos... los rudos

"Este juego saldrá para todas las consolas en el mercado, incluyendo las portátiles -comentó Fernando Beyer, de Slang Games-; y aunque se lleva ya un 70 por ciento de avances en su desarrollo, aún estamos afinando detalles que lo harán único en su género, como por ejemplo, que si el luchador en cuestión es aceptado por el público y tiene una "conexión" con él, es decir, que lo "prende" y lo anima a gritarle -en el caso de los técnicos- o logra que lo odien -en el caso de los rudos-; tu personaje logrará hacer movimientos especiales que lo harán más fuerte, es decir, es un juego de popularidad".

"Contamos con la asesoría de entrenadores verdaderos de "Triple AAA" para que nos revelaran detalles reales de las técnicas de luchas -aseguró Eivar Rojas, de Inmersión Games, y uno de los desarrolladores principales-, así que no esperen un juego tipo **Street Fighter**, esto es lucha libre 100%, con retos de máscara contra cabellera, movimientos y llaves especiales y por supuesto, luchas en línea".

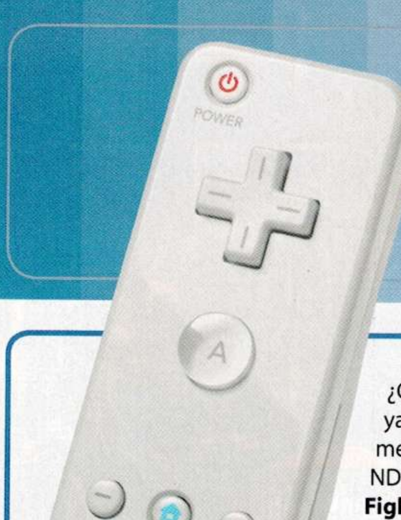
"En la lucha libre, el ambiente es muy importante, es por ello que grabamos muchas horas de audio verdadero, en arenas mexicanas con distintas capacidades de asistencia, por eso se escucharán mentadas, rechiflas, porras, albures y una que otra mala palabra, es decir, la pasión desbordada real -nos platicó Federico Beyer-; obviamente, las narraciones han corrido a cargo de Arturo 'el Rudo' Rivera y Alfonso 'el doctor Morales' para darle aún más realismo al juego. ¿Qué estrellas de la 'Triple AAA' estarán en el juego?, bueno, sólo les podemos decir que están La Parka, Konnan, Killer Clown y El Elegido; no puedo revelar más detalles, ni nombres, pero sin duda que estarán muchos, muchos luchadores más".

Lucha libre Triple AAA 2010 se ve bien, se juega bien, y realmente se nota como un juego de esta generación de consolas, es decir, que no le pide nada a los títulos de lucha actuales del mercado y que, según sus desarrolladores, hay más juegos en espera con temáticas nacionales que serán una gran sorpresa para los gamers mexicanos.

Pues hasta aquí esta Calle CN, con los pormenores de este interesante evento que fue el Electronic Game Show 2009 y que sin duda superó al del año pasado; esperamos que el EGS del 2010 sea aún mejor, con agradables sorpresas como éstas, más presentaciones, más anuncios y eventos exclusivos. Lo que sí les puedo asegurar es que las cámaras y micrófonos de Club Nintendo estarán presentes para llevarte los detalles, así que ya lo sabes, nos leemos en la calle, en la Calle CN.

Uno con el control

Por Master



¿Cómo están? Espero que disfrutando de ésta época que sin duda alguna es la mejor del año, ya que además del sinnúmero de celebraciones que tenemos, los desarrolladores lanzan sus mejores cartas para todas las consolas existentes, dentro de las que destacan como siempre NDS y Wii. Después de los últimos consejos que he publicado para **The Conduit** o **The King of Fighters** para Wii, en esta ocasión deseo hacer algo especial, por lo que compartiré con ustedes una pequeña reflexión que espero disfruten; bienvenidos a Uno con el Control.

Toda un vida, dieciocho años...

En ocasiones, el ritmo frenético que tiene la industria y la misma vida, nos impide dimensionar el paso del tiempo; hablamos de fechas, lanzamientos, eventos; esperamos tanto un día en especial que las semanas que transcurren antes de que llegue el acontecimiento que tachamos en nuestro calendario, parecen carecer de valor, pero no es así, al contrario, todo ese tiempo que pasamos frotando nuestras manos, da un toque mágico a la espera, hace del tiempo algo único. ¿Se imaginan que todo cuanto deseáramos en la vida ocurriera al instante? Seguro que nuestros logros perderían ese valor que los vuelve tan especiales.

Lo anterior lo menciono por el aniversario que cumple este mes Club Nintendo, ya son dieciocho años, prácticamente dos décadas de compartir la pasión por los videojuegos. En todo ese tiempo, todos hemos crecido juntos, es más, seguro que muchas de las personas que actualmente son parte de esta gran comunidad no habían nacido aún cuando CN ya estaba en los puestos de revistas de todo el país.

Recuerdo con especial cariño y emoción todas las ocasiones en que me dirigía corriendo al salir de la escuela o bien desde mi hogar hasta el pequeño local donde adquiría la revista; siendo justos, no dudaría en que también la señora que me atendía se acordara de tal hecho; prácticamente diario a partir del día veinte de cada mes le preguntaba "¿ya salió Club Nintendo?"; creo que notaba la alegría en mi mirada siempre que respondía de forma positiva, al grado de que en ocasiones ella misma me gritaba o hacía señas desde su local cuando me veía pasar y ya contaba con el número reciente de mi publicación favorita.




Mega Man II


Mega Man: Zero X


Star Fox



Star Fox Assault

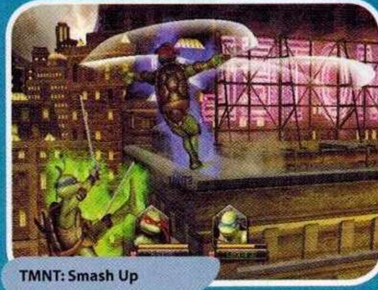
En estas imágenes podemos notar cómo han evolucionado los juegos, siempre ofreciendo experiencias más completas, que sean capaces de satisfacer las exigencias de todos los jugadores; sólo una muestra de lo que hemos vivido en estos 18 años.

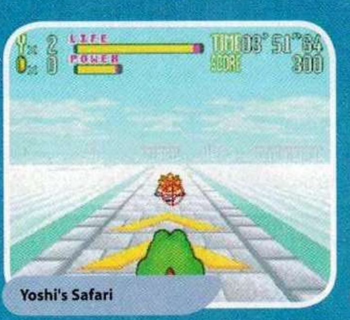


Al igual que Link en Ocarina of Time, todos hemos crecido en un abrir y cerrar de ojos, lo que nos permitirá afrontar nuevos retos siempre con la mejor actitud, con un gran compromiso, pero sobre todo con la misma pasión.



TMNT II: The Arcade Game


TMNT: Smash Up



Yoshi's Safari


Yoshi's Island

Consideramos que somos muy afortunados los videojugadores, pues hemos sido testigos del avance en la tecnología como pocas personas, pero lo mejor es que hemos tenido la capacidad para adaptarnos a esos cambios, a dejar de presionar dos botones para hacerlo con seis o más.

No puedo evitar mostrar mi felicidad al escribir estas líneas, representan demasiado para mí; pero puedo apostar que al igual que yo, todos ustedes guardan decenas de anécdotas, de historias, de recuerdos similares al que acabo de compartirles, los cuales a menudo los hacen sonreír o incluso hasta sacar del cajón aquellos juegos que han marcado su vida pero que por ahora estaban olvidados. Absolutamente todos hemos crecido juntos, no me refiero simplemente al hecho de envejecer, sino al aprendizaje que hemos conseguido a través de estas páginas, o las veces que estando solos, en la escuela, en nuestro trabajo, en el transporte, el único amigo que hemos tenido ha sido nuestra revista, que acompañándonos en nuestra mochila, nos ha dado grandes momentos, que de una u otra forma, han dado un toque especial a esta afición que tenemos en común: los videojuegos. O díganme, ¿se imaginan este pasatiempo sin poder compartir sus logros o secretos?, estoy seguro que sería muy distinto, pero por fortuna no es así.

Todos, juntos, somos un gran club

La pasión es el elemento clave que siempre has encontrado en Club Nintendo; al igual que tú nos emocionamos con los grandes anuncios de nuestras consolas favoritas (debieron verme al enterarme de las secuelas de **Mario Galaxy** o del nuevo **Metroid Other M**, parecía que acaba de ganarme la lotería). Por tal motivo sabemos lo que representa para ti tener la información lo más detallada posible, por lo que nos esforzamos en que así sea, pero sobre todo, por medio de nuestras páginas, deseamos inculcarte los valores que forman a un verdadero videojugador.

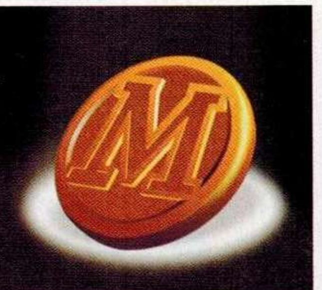
Siempre podremos ver personas que terminen juegos al cien por ciento, que se aprendan un combo de memoria, es más, incluso que tengan récords asombrosos, pero tú y yo sabemos que lo que vale, que lo que realmente se nos queda de un videojuego, es el recuerdo de haber librado batallas increíbles, guerras futuristas o partidos de ensueño, eso es lo que deseamos comprendan todos nuestros lectores.

Han sido largos años de sucesos memorables, lanzamientos, retrasos, eventos, que hemos podido disfrutar y sufrir juntos. Esto es algo que vale la pena resaltar, Club Nintendo es nuestra revista, tú eres parte de ella, de hecho, para mí es la parte fundamental en el esquema de esta publicación. Tanto en tus cartas, correos electrónicos o comentarios del foro nos permites conocerte, saber qué es lo que deseas, lo que más te interesa, y claro está que también nos haces aprender de nuestros errores para poder ofrecerte en cada número un mejor trabajo.

Lo mejor está por venir

Por todo lo anterior, ahora que se cumple un aniversario más, no me queda más que decir ¡Felicidades Club Nintendo! refiriéndome a toda la comunidad, no importa cuando tiempo tengas coleccionando la revista, ya eres parte de ella, y seguro que como mencioné al inicio, tienes decenas de vivencias que han hecho de este pasatiempo algo mágico. Así que disfruta y vive este logro que se ha obtenido, por quees tuyo también.

Ha sido todo por ahora, espero que hayan disfrutado la sección, pero sobre todo que les haya hecho recordar alguna anécdota graciosa junto con Club Nintendo. Cualquier duda, queja o sugerencia saben que pueden enviarla a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com; antes de despedirme, quiero aprovechar para desearles una gran Navidad y un Año Nuevo lleno de sorpresas agradables; ¡nos leemos en 2010!



SECCIÓN ESPECIAL PASATIEMPOS CN

¡Hola a todos nuestros queridos lectores! En esta ocasión les tenemos algo muy diferente que esperamos que sea de su agrado. Como sabemos que les gustan los retos y que siempre están listos para nuevos desafíos, les tenemos unos pasatiempos que no solamente pondrán a prueba sus conocimientos en el medio, sino también su agudeza visual. ¿Qué esperan? ¡Acepten el reto y demuestren que no sólo son buenos con el control!

Sopa de Letras • SNK • Nivel: Fácil

¿Crees que eres lo suficientemente bueno con tu vista como lo eres con los combos? Te retamos a que localices las palabras en esta sopa que contiene juegos, personajes y más. Si deseas incrementar el reto, usa un reloj o cronómetro para que te pongas un tiempo límite a ver si logras encontrarlas todas antes del plazo (nosotros recomendamos 2 ó 3 minutos).

- SNK
- Terry
- Kyo
- Fatal Fury
- Art of Fighting
- KOF
- Mai
- Ikari Warriors
- World Heroes
- Street Smart

A	I	S	A	K	Y	O	I	A	L	F	T	O	S
U	R	K	L	S	R	S	I	U	W	A	I	A	T
I	E	T	A	W	O	T	A	R	S	T	E	K	R
W	T	S	O	R	M	E	M	K	H	A	I	S	E
I	O	E	M	F	I	K	S	V	L	L	S	A	E
U	R	R	K	V	F	W	U	A	R	F	K	H	T
S	K	O	L	S	Y	I	A	S	X	U	E	O	S
L	M	R	T	D	L	H	G	R	H	R	T	S	M
K	S	L	W	A	H	N	W	H	R	Y	I	N	A
O	U	R	K	O	I	E	O	X	T	I	E	O	R
F	K	A	T	S	H	U	R	E	R	I	O	K	T
O	E	V	I	A	K	S	M	O	S	T	N	R	S
S	T	E	R	R	Y	N	A	W	E	K	T	G	S
I	O	S	A	I	S	E	O	S	R	S	N	K	A

Instrucciones: *Encuentra de forma horizontal, vertical o diagonal las palabras ocultas; recuerda que también puede ser en forma invertida.*



Sopa de Letras • Nintendo • Nivel: Difícil

Seguramente terminaste rápidamente la sopa de SNK y crees que tienes vista de halcón, ¿verdad? Pues la sopa de letras de Nintendo tiene más condimentos, así que no creas que será tan sencillo como la anterior. También puedes cronometrarte para ver qué tan bueno eres, y si deseas jugar con dos o más amigos, puedes hacerlo: la cosa es que pongan la revista a la vista de todos y que cada quien vaya anotando aparte qué palabras lleva. El ganador será el primero que las localice todas.

Instrucciones: *Encuentra de forma horizontal, vertical o diagonal las palabras ocultas; recuerda que también puede ser en forma invertida.*

- Nintendo
- Pikachu
- Super Mario Bros.
- Luigi
- Peach
- Star Fox
- Metroid
- Bowser
- Toad
- Link
- Zelda
- Pokémon
- SFX
- Miyamoto
- Club Nintendo
- Hanafuda
- NES
- Wii
- Duck Hunt
- Zapper

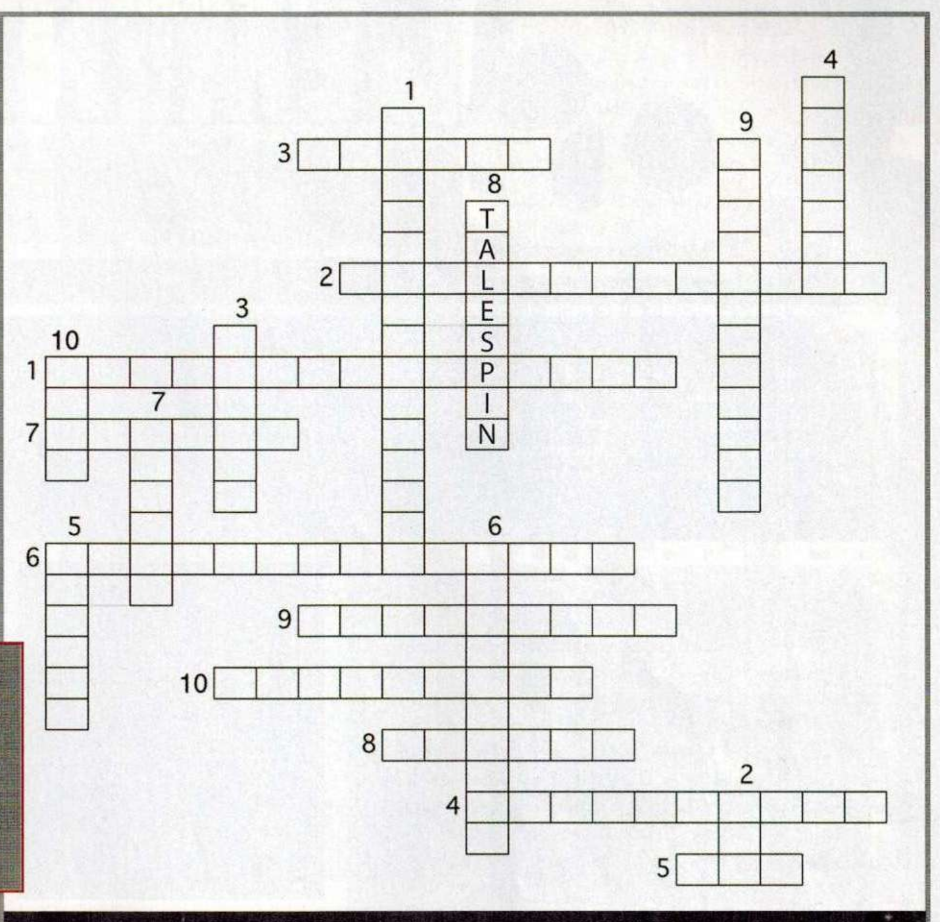


A	J	R	T	Y	B	D	S	N	A	U	R	L	G	T	D	Z	A	Q	D	E	Y
L	C	P	F	C	L	U	B	N	I	N	T	E	N	D	O	X	C	G	H	P	U
U	E	R	W	D	B	C	Q	Z	A	E	Z	T	N	H	Y	A	O	P	O	I	D
I	S	O	D	C	U	V	M	X	D	A	D	W	N	E	Z	P	T	K	G	K	U
G	A	Z	T	B	E	W	J	G	I	N	U	Q	V	A	F	O	E	T	B	A	L
I	D	E	S	H	N	S	U	Q	C	O	C	R	P	J	L	M	P	A	U	C	L
B	A	E	J	W	A	K	M	X	E	L	K	I	A	X	O	V	F	Y	E	H	P
Q	N	M	S	G	Y	U	I	D	O	F	H	Y	Q	N	M	S	H	Z	R	U	R
F	W	A	F	W	R	L	Y	T	Z	S	U	E	P	L	O	X	G	A	N	L	I
U	L	T	L	E	S	N	A	R	F	M	N	V	R	G	D	O	I	H	F	V	D
N	T	N	B	L	K	I	M	C	A	D	T	E	Q	A	P	L	X	I	Y	E	Z
F	I	K	A	Q	D	H	O	T	E	Y	J	U	F	L	F	O	W	Z	O	V	A
A	D	T	S	N	I	N	T	E	N	D	O	L	Y	R	F	V	M	F	U	H	R
X	B	Z	U	R	M	W	O	P	R	E	T	X	I	R	A	U	T	Q	I	W	R
H	I	O	Q	T	E	K	H	I	Y	O	U	J	A	H	I	P	G	A	L	K	O
C	U	A	J	P	G	F	U	E	S	K	X	T	G	Z	N	U	M	F	M	S	G
A	H	Y	F	W	I	I	Z	C	Y	O	S	U	C	B	O	W	S	E	R	C	U
E	W	X	D	N	V	B	Q	W	R	U	D	J	O	M	V	K	B	H	N	B	T
P	O	F	H	A	M	E	F	I	N	S	G	L	Q	P	A	Q	D	P	Q	U	F
U	L	D	B	U	C	L	D	O	P	H	A	N	A	F	U	D	A	E	J	X	O
I	A	Y	Q	M	S	U	Q	M	J	U	T	M	D	O	I	D	U	Z	S	C	X
S	F	X	F	R	S	D	B	S	R	E	L	Y	L	S	L	K	H	V	G	S	E
O	R	K	B	Z	F	I	U	S	F	I	X	I	E	L	X	U	O	B	R	M	Y
U	S	E	H	M	T	O	A	D	S	L	W	J	Z	A	P	P	E	R	C	O	I
Q	P	J	D	U	V	R	K	V	B	O	M	E	K	C	N	H	Z	B	D	Z	L
A	O	Y	I	L	Z	T	I	C	P	S	V	N	U	A	P	Q	V	E	S	M	I
U	R	W	F	O	S	E	G	O	Y	J	I	D	R	H	X	W	P	H	G	U	N
A	S	U	P	E	R	M	A	R	I	O	B	R	O	S	E	L	U	I	W	L	K

Crucigrama • Capcom • Nivel: Difícil

Muy bien, hemos llegado a donde tu conocimiento de la industria de los videojuegos y entretenimiento será puesto a prueba. Aquí tenemos un crucigrama bastante bueno que contiene datos, nombres y juegos relacionados con una de nuestras compañías favoritas, Capcom. Si deseas, puedes también jugar con varios amigos, que cada uno tome su revista y a ver quién termina primero de resolver estas incógnitas. Procura hacerlo sin buscarlas en Internet, ¿eh?, para evitar esto, algunas preguntas son capciosas; estamos seguros que te divertirás con éstas.

Instrucciones: ***Escribe las respuestas de forma horizontal o vertical a las preguntas que a continuación te mencionamos. En cada cuadro va una letra y no dejes espacios en los casos en donde la respuesta tenga varias palabras.***



Horizontales

1. Significado de Capcom.
2. Heroína de Resident Evil.
3. Personaje que encuentra a su madre al final.
4. Alcalde de Metro City.
5. Ícono de Capcom que cambió su cabello de rojo a café.
6. Fantasmas y duendes.
7. Rival del Dr. Light.
8. Mascota de una marca de pizzas, que tuvo juego en el NES.
9. Considerado como el primer juego del género "Survival Horror".
10. Actor cuyo trabajo póstumo fue la cinta Street Fighter (1994).

Verticales

1. Mascota de los juegos de acción de Capcom cuyo juego salió en 1995 en el SNES.
2. Héroe de Metro City.
3. Luchador y supuesto pariente de Guile.
4. Nombre japonés del héroe de titanio azul.
5. Hermano de Gouki.
6. Personaje de NES, amo de los sueños.
7. Nelwyn que tuvo juegos de NES y Arcadia basados en su película.
8. Juego de NES adaptado de la caricatura de aviones basada en The Jungle Book.
9. RPG de SNES de 1993 cuyo personaje se llama Ryu.
10. Nombre del yerno de Haggar.

Para evitar la típica cosquillita de ver las soluciones, no las incluimos en este ejemplar; tendrás que entrar a nuestra página de Internet para conocerlas; pero esperamos que sea solamente hasta que en verdad ya no te sepas ninguna respuesta más. Esperamos que estos pasatiempos te hayan gustado; si deseas que sean una sección recurrente, no dejes de escribirnos para saber tus opiniones. ¡Hasta la próxima!



CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

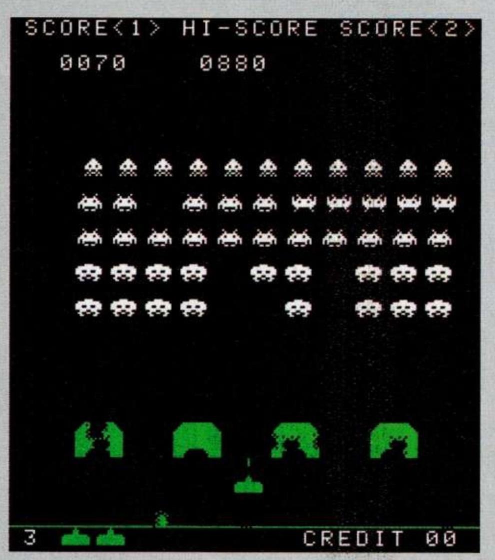
PANTEÓN

¡Hola, colegas del control! De nueva cuenta estoy dispuesto a dar un paseo por el pasillo de los recuerdos una vez más y que revivamos aquellas glorias de antaño, cuando los juegos eran juegos y los hombres eran hombres. En esta ocasión les platicaré un poco acerca de un gran clásico del genial mundo de los videojuegos y que a la fecha todavía puede ser jugado con el mismo gusto que hace ya tantos años atrás. Prepárense a viajar hasta la segunda mitad de la década de los 70, cuando este estupendo título hizo historia en las salas de Arcadias de todo el mundo.



Space Invaders

A diferencia de las increíbles maravillas de hoy día, **Space Invaders** no tenía una trama intrincada, ni mucho menos bellas heroínas, y tampoco gráficos o música espectacular; pero esto no significa que fuera aburrido o sin chiste, fue todo un suceso que dio pauta a la creación de innumerables juegos que deben mucho de su éxito a las bases presentadas en esta gran joya del pasado. Para regocijo de los fans de este clásico y los shooters en general, han aparecido muchas secuelas, versiones alternas y *remakes* que nos han dado horas y horas de diversión en diversas consolas, tanto portátiles, como caseras.



Este es el juego original, en tonos verdes, blancos y negros. Los más nuevos varían en diseño y color.



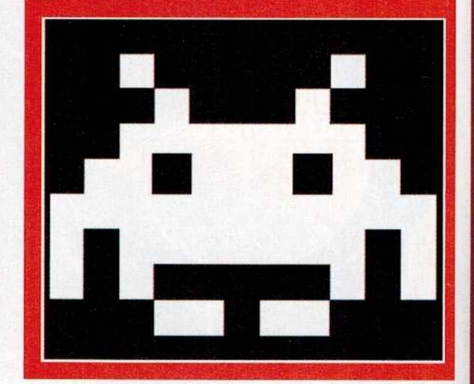
La esencia se mantiene, aun con las nuevas adaptaciones.

¿Quién, cómo, cuándo, por qué?

Space Invaders fue lanzado originalmente para Arcadia en 1978 y fue diseñado por Tomohiro Nishikado, comercializado y vendido por Taito en Japón y tuvo licencia para su producción en los Estados Unidos por parte de Midway. En su forma más simple, **Space Invaders** es uno de los primeros shooters, y su acción se lleva a cabo en una sola pantalla en 2D. El objetivo es simple: defender a la Tierra de la invasión de los alienígenas. Como podrán estar pensando en este momento, la trama del juego no gana un premio nobel, pero al menos sirve como pretexto para el lanzamiento de tan importante título.

Además...

Los alienígenas pueden dispararte para deshacerse de ti; por suerte, cuentas con la protección de varias barreras de defensa que bloquean los disparos (tanto los tuyos como los de tus enemigos). Adicionalmente, una nave misteriosa aparece con cierto intervalo de tiempo cruzando toda la pantalla por la parte superior; si logras destruirla conseguirás muchos puntos extras para tu récord.

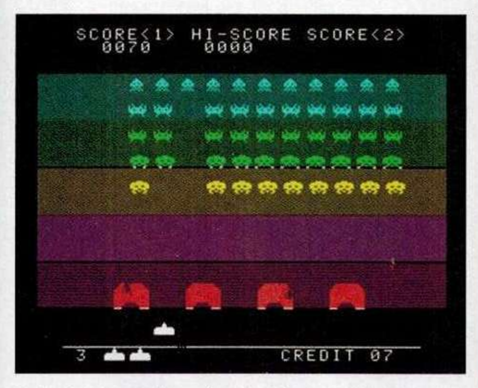


1978...

Este año fue muy importante y estuvo lleno de eventos notables; para empezar te diremos que además de la llegada de **Space Invaders** a las Arcadias, también fue el año en el que nací, así que cuando te pregunten qué tan antiguo es este juego, puedes decir "es tan viejo como Panteón", ja, ja, ja. Otro detalle por el cual este juego tuvo un gran auge fue porque en este año se documentaron numerosos avistamientos de lo que la gente piensa que fueron naves interplanetarias; así que los extraterrestres estaban de moda y esta situación ayudó más al éxito de la franquicia. Otros sucesos incluyen la llegada del gato gordiflón, **Garfield;** el hallazgo de la pirámide de Tenochtitlán en medio de nuestra ciudad; fallece el actor Robert Shaw (mejor conocido por su papel de **Quint en Jaws**) y el debut de la mutante **Mystique** en los cómics de Marvel, entre otros eventos más que sería imposible mencionar en su totalidad.

Objetivo y gameplay

En este juego controlas a un cañón láser que puede moverse de manera horizontal en la parte baja de la pantalla y puede dispararles a los alienígenas para destruirlos y así, evitar la invasión. En el original, debes acabar con cinco hileras de 11 enemigos (en versiones posteriores estas cantidades cambian), estos seres van avanzando poco a poco buscando aterrizar en nuestro planeta; si esto pasa, el juego termina porque logran su cometido. Conforme vas eliminando a los aliens, su velocidad se va incrementando para aumentar el reto; si logras acabar con todos, una nueva hilera de adversarios aparecerá y deberás reiniciar la cacería de alienígenas una y otra vez. El principal dilema es que sólo puede haber un disparo tuyo en pantalla, por lo cual es recomendable medir bien el momento para que no te quedes vulnerable y tampoco pierdas el control de la misión. ¡Practica y vencerás!



Este título es todo un ícono de los videojuegos.

Curiosidades

- Después de su lanzamiento, **Space Invaders** ocasionó una escasez temporal de monedas de 100 yenes en Japón.
- **Space Invaders** aparece en el libro Guinness como el mayor juego de Arcadia.
- La versión de Atari 2600 fue tan popular, que hizo que este sistema incrementara sus ventas en un 400%.
- El alien pixeleado de **Space Invaders** se ha convertido en un ícono no sólo del juego, sino también de la industria en general.
- Este juego ha sido mencionado, parodiado e incluido en diversas películas y series de televisión alrededor del mundo.
- Se dice que su creador, Tomohiro Nishikado obtuvo inspiración de la adaptación fílmica de la novella de H. G. Wells: *The War of the Worlds*, y creó los primeros aliens similares a los extraterrestres parecidos a pulpos que aparecen en la película.



¡La versión de Wii Ware es muy diferente!

Expandiendo la invasión

Debido a la popularidad de **Space Invaders**, han aparecido muchísimos juegos, versiones e inclusive secuelas; algunos cuentan con nuevos modos de juego, valores y enemigos novedosos, por ejemplo. Una de las más recomendables versiones es **Space Invaders: The Original Game**, que apareció en el SNES y ahora está disponible para descargar en tu Wii por medio de la Consola Virtual. Otro bastante bueno es **Space Invaders Get Even**, que también puedes descargar en Wii Ware. Por cierto, estos personajes han sido homenajeados y mencionados en incontables medios; para muestra, en el juego **Battletoads**, de NES, en ciertas partes aparecen varios **Space Invaders** que tratan de robar tus cuaditos de energía, ¿no lo habías notado?



Estos alienígenas han sido recurrentes como parte de la cultura de los videojuegos.

Éxito rotundo

Space Invaders es considerado como uno de los más exitosos juegos del género de los shooters de Arcadia, puesto que fue sumamente popular desde su origen en Japón, donde había sitios que no tenían otro juego más que **Space Invaders.** Taito produjo 100,000 máquinas para el mercado japonés; asimismo, un total de 60,000 Arcadias fueron vendidas en los Estados Unidos solamente. Hoy día, las máquinas originales son artículos de colección, variando en precios dependiendo de la versión.



A pesar de no contar con arte o música como otras series, sigue siendo un clásico favorito.

Un clásico como pocos

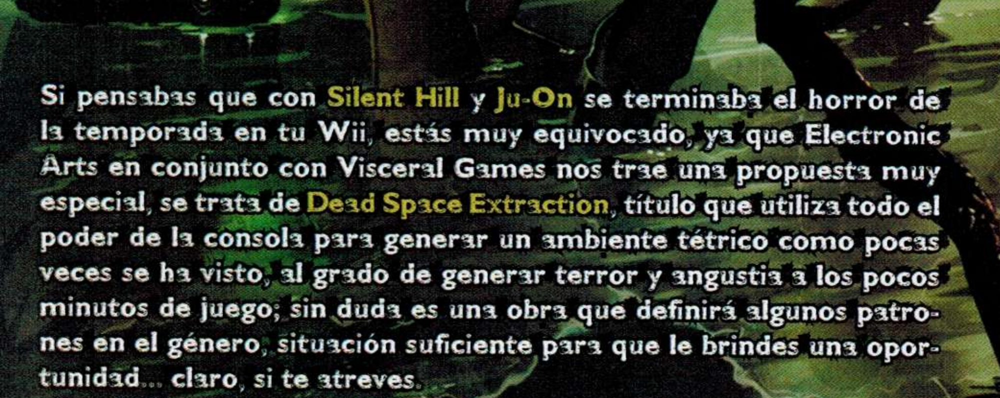
Como podrás darte cuenta, no se trata de un título del montón que merece ser recordado y ya, sino que es una excelente opción apta para todo tipo de jugadores por su sencillez de *gameplay*, divertido y adictivo modo de jugarse y variedad en cuanto a sus diferentes versiones. Te exhorto a que lo juegues con objetividad y no pensando en gráficos solamente; es una joya que pondrá a prueba tu habilidad y te dará horas de sano entretenimiento. Recuerda que estoy esperando tus mails a: *panteon@clubnintendomx.com* en donde puedes hacerme llegar tus quejas, dudas, sugerencias y todo lo que quieras compartir.

¡Hasta la siguiente entrega!




¡LITTLE MAC ESTÁ DE VUELTA!
Compatible con
Wii Balance Board
Vendido por separado
PUNCH-OUT!!™
EVERYONE 10+
E
Cartoon Violence
Comic Mischief
CONTENT RATED BY ESRB
DOLBY
PRO LOGIC II
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Wii

DEAD SPACE EXTRACTION



Si pensabas que con **Silent Hill** y **Ju-On** se terminaba el horror de la temporada en tu Wii, estás muy equivocado, ya que Electronic Arts en conjunto con Visceral Games nos trae una propuesta muy especial, se trata de **Dead Space Extraction**, título que utiliza todo el poder de la consola para generar un ambiente tétrico como pocas veces se ha visto, al grado de generar terror y angustia a los pocos minutos de juego; sin duda es una obra que definirá algunos patrones en el género, situación suficiente para que le brindes una oportunidad... claro, si te atreves.



Sangre, Intensa violencia, lenguaje fuerte


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD

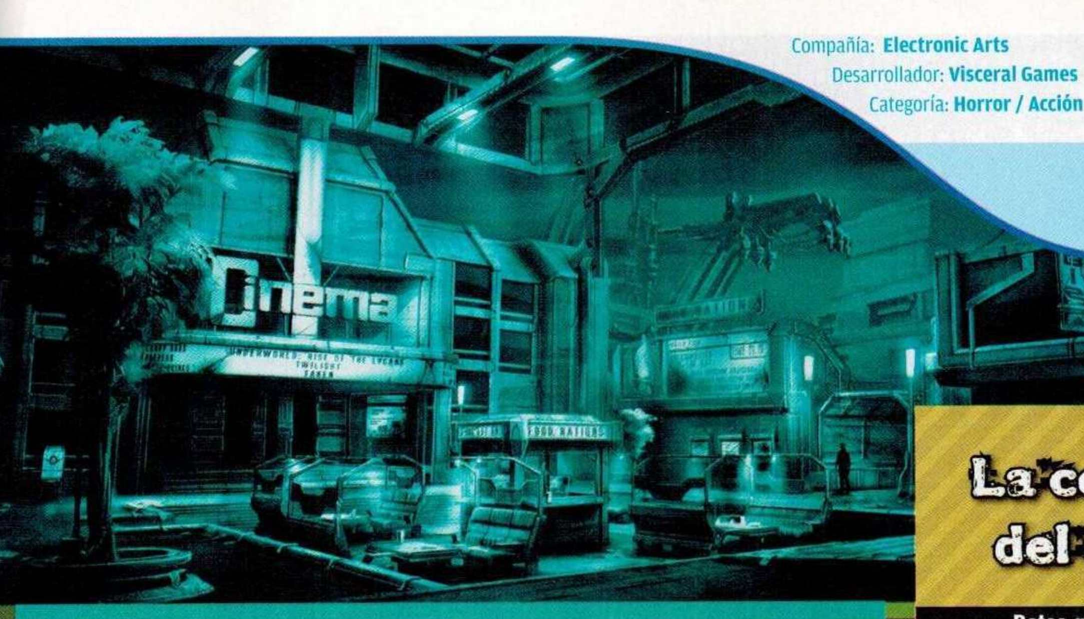

HISTORIA

RANKING EN

9.0

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Visceral Games**
Categoría: **Horror / Acción**

1-2



La conquista del espacio

Datos que debes conocer

1. En esta versión de **Dead Space** controlaremos y conoceremos a varios personajes, algunos aparecieron en la primera parte, pero al mismo tiempo otros harán su debut, volviéndose pieza clave para comprender el argumento.

2. El año pasado apareció la primera película basada en este juego, que recibió el título de **Dead Space Downfall**, la cual se encuentra disponible en DVD o Blu-ray.

3. Además de la película se puede conseguir un cómic que muestra una visión diferente de los hechos que vivió la colonia espacial, una pieza que no te puede faltar si eres seguidor del concepto.

El terror no conoce límites, te puede seguir incluso fuera de tu planeta, volviendo tu vida una verdadera pesadilla

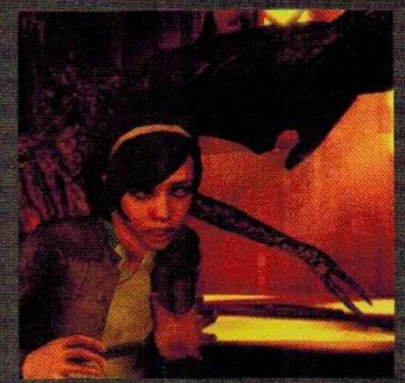
Después del éxito que tuvo Electronic Arts con **Dead Space** para una de las consolas de actual generación, se esperaba una secuela, era un movimiento lógico, pero lo que nadie se imaginaba era que el siguiente título de la serie estaría desarrollado de manera exclusiva para Wii, y que además, lejos de ser una segunda parte, nos relataría los hechos antes de que la tripulación de la nave Ishimura viviera un infierno.

Las críticas más comunes eran por el aspecto gráfico, no se creía que el Wii fuera capaz de soportar un motor gráfico de primer nivel, pero al revelarse las imágenes de su nueva obra, **Dead Space Extraction** demostraba al mundo el potencial del equipo creador y del Wii, cada efecto visual en pantalla estaba cuidado al máximo, sobre todo en cuanto fuentes de luz, en ese sentido podemos decir que supera a **The Conduit** de High Voltage.





Pero bueno, ya nos estamos adelantando mucho, mejor veamos un poco de la historia antes de continuar con el sistema de juego, el cual debemos decir, también generó gran polémica.



El comienzo de la invasión

El argumento del juego nos sitúa en un futuro lejano (o cercano dependiendo la perspectiva desde la que se vea), en el cual todos los recursos naturales en la Tierra se han agotado, haciendo de la vida un verdadero caos, pero por fortuna se cuenta con la infraestructura suficiente para mandar algunas naves al espacio y buscar así algún planeta que pueda aportarnos los recursos necesarios para mantener la raza humana.



Criaturas de otro mundo

Amenazas contra la humanidad

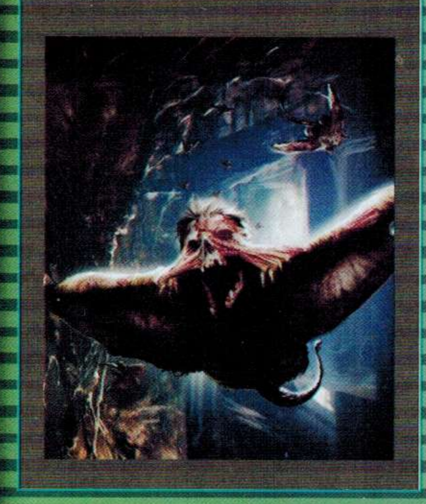
Alien:
Este extraño ser del espacio saltó a la luz en 1979 gracias a la película **"Alien El Octavo Pasajero"**, que nos narra las peripecias de una nave espacial que se ve invadida por esta criatura terriblemente hostil. Su éxito le ha permitido, además de tener varias secuelas de la cinta original, aparecer en otros medios como los cómics o los videojuegos, amén de protagonizar una película al lado de otra criatura venida del Universo... ¿no adivinas cuál?, continúa leyendo.



Depredador:
Cuando parecía que Alien sería el personaje más terrorífico que haya dado la ciencia ficción, en 1987 apareció una cinta con un impacto similar, **"Depredador"**, en la cual un grupo de militares debe escapar de una isla en la que se encuentra un extraterrestre, cuya raza se caracteriza por cazar por todo el Universo, juntando los cráneos de sus víctimas, que para ellos representan trofeos.

En la Tierra el hombre cree tener bajo control todos los peligros, sin embargo, al iniciar la aventura espacial se enfrenta a lo desconocido, a riesgos que ni en sus peores sueños hubiera imaginado, como es el caso de la colonia espacial Aegis VII, que después de mucho tiempo explotando las minas de un lejano planeta, se encuentra con una raza extraterrestre que puede cambiar el rumbo de la historia, los **Necromorph**.

Esta raza tiene la "cualidad" de poder transformar a los seres vivos en horribles mutaciones o bien de crear alucinaciones en las personas que se vean atacadas por ellos. Obviamente que no tardan en crear disturbios en Aegis VII, lugar del cual debes escapar (o al menos intentarlo), no sólo para mantenerte con vida, sino también para alertar a los humanos de la amenaza que deberán afrontar.



Como puedes apreciar la historia es interesante, pero lo es más su desarrollo, en cada momento estarás informado de la situación que vives, ya sea por alguna pista que encuentres o por la interacción con otros personajes, que da al juego un ambiente muy especial.

Una mirada a la extinción

Pasemos a revisar otro punto interesante y medular, el control. A diferencia de la aventura original, no nos encontramos ante un *Fisrt person Shooter* como tal, en el que podamos movernos libremente por el escenario, no, la gente de Visceral Games decidió que lo mejor era desarrollar un *shooter* en rieles, así es, tal como hiciera Capcom con los **Resident Evil** que han aparecido en Wii. Ahora bien, ¿esto ha sido una buena decisión?; sin duda, han logrado una experiencia como pocas, en donde cada segundo estamos en el ojo del huracán.



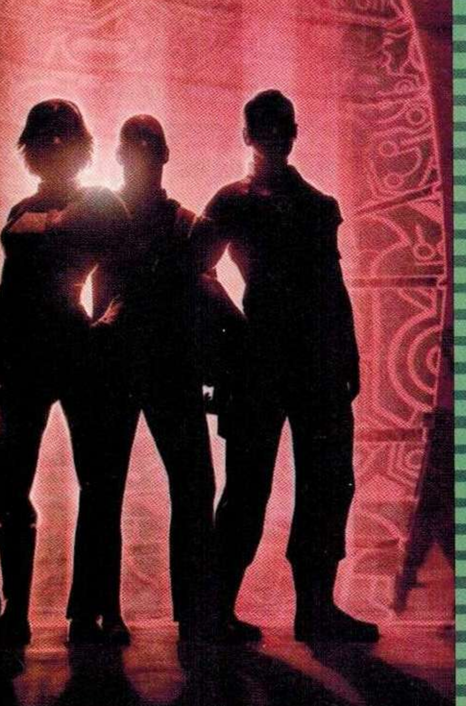
No tienes un control total sobre tu personaje, avanza de manera automática sobre un camino previamente establecido; con el Wiimote apuntamos hacia donde queramos disparar, mientras que el *Nunchuk* nos sirve para cambiar de arma y activar algunas funciones secundarias, como puede serlo lanzar granadas al estilo de **The Conduit.**





Seguramente que a pesar de esto, tienes dudas respecto a la acción, ¿verdad? Pues podemos decirte que no tienes de qué preocuparte, pues gracias a la perspectiva que tendremos, se ha implementado un sistema que te mostrará siempre el mejor ángulo posible en los enfrentamientos con las criaturas del espacio, sin mencionar que algunas tomas tienen un corte cinematográfico, lo que aumenta el drama que se vive en la colonia espacial.

La dificultad lleva una curva adecuada, lo primero son pruebas para acostumbrarte al tipo de control, los encuentros con los enemigos vienen después, lo que evita que sufras de más en momentos clave de la aventura.



Los enemigos pueden aparecer de cualquier rincón, al estilo de los zombis de **Resident Evil 2**, lo que te provocará varios sustos antes de que termines las misiones; cabe mencionar que contarás con varios tipos de armas, algunas ideales para atacar a distancia y otras más efectivas cuando tienes al objetivo frente a ti; úsalas sabiamente, nunca desperdicies municiones de armas pesadas con aliens pequeños, resérvalas para los choques con los jefes de nivel.

Rebasando los límites de lo posible

Como les comentamos al inicio del artículo, **Dead Space Extraction** es un juego que sobresale por su excelente aspecto gráfico, han aprovechado el sistema como pocas compañías hasta la fecha, realmente es un trabajo digno de mención. Dejando de lado lo bien definidas que están las texturas y contornos de los personajes, destacaríamos los elementos en el escenario, con los cuales puedes interactuar buscando caminos alternos o mejoras en tu armamento.



El modo de historia es intenso, exige toda tu concentración para salir bien librado, pero si aun así necesitas ayuda para completarlo, te tenemos buenas noticias: se ha incluido la opción de jugar en modo cooperativo, así es, podrás compartir la acción con un amigo. Contrario a otros juegos con esta opción, deberás coordinar todos tus movimientos con tu compañero, sobre todo al momento de repartir municiones o de protegerse.

No estamos solos en el espacio

Pocas son las series recientes que tienen potencial para mantenerse con vida en los tiempos actuales, pero por fortuna, **Dead Space** es una de ellas; es un concepto bien pensado que además de mostrar un *gameplay* dinámico en Extracción, maneja una historia que tiene gran potencial, situaciones por las que te recomendamos bastante este título; no dudamos que ocupe un lugar de privilegio en tu colección.



Los expertos comentan



Master

El juego es espectacular, todos los elementos se conjugan de manera perfecta para que podamos sentirnos verdaderas víctimas de la tragedia que viven en la colonia espacial; pero me gustaría resaltar el hecho de que **Dead Space Extraction** es un título exclusivo para Wii, lo que deja de manifiesto que cuando realmente se desea sobresalir en este medio, puede hacerse siempre teniendo en cuenta que la innovación es la mejor herramienta con la que cuentan los desarrolladores.



Crow

Así como Capcom tuvo a bien hacer el *port* de **Dead Rising**, ahora le tocó el turno a Electronic Arts con el juego **Dead Space**, que también se contemplaba sólo para la competencia, sin embargo, para la versión de Nintendo modificaron el estilo de juego, volviéndolo de rieles (el movimiento lo determina el juego tal como en **House of the Dead**), pero sin perder el toque de acción constante que caracterizó a su primera edición. Gráficamente lo catalogo como estandar, pero por la historia y *gameplay* le aumento unos puntos.



Panteón

A ver, como juego **Dead Space Extraction** es una muy buena propuesta que puedo recomendar ampliamente por su buen *gameplay*, excelente desarrollo y gran diversión; pero no puedo dejar de pensar que tiene bastantes similitudes (aunque muy bien disfrazadas) con la legendaria saga espacial que se originó con "el octavo pasajero" de doble mandíbula; pero fuera de eso, creo que es una muy buena oportunidad para vivir una experiencia como pocas, con un control bastante amigable y mucha acción y suspenso que te mantendrán al borde de tu asiento de principio a fin.





Scribblenauts
Nintendo DS

Méritos

Son premios o logros que puedes obtener al hacer diferentes cosas en un nivel determinado, obviamente, deberás concluir dicho nivel para ver los resultados.

ÍCONO	CÓMO ACTIVAR
5TH Cell	Produce a un empleado del 5TH Cell..
All New	Completa un nivel con objetos que nunca hayas utilizado anteriormente.
Architect	Escribe dos edificios.
Arrrrrr	Adhiere el Jolly Roger al poste de una bandera.
Audiophile	Escribe dos o más instrumentos u objetos de audio.
Bioterrorist	Introduce la plaga e infecta a dos o más personas.
Botanist	Escribe dos o más plantas.
Chauffeur	Conduce un vehículo con más de un pasajero.
Chef	Redacta dos o más comidas.
Closet	Escribe dos o más ropas.
Combo	Combina dos objetos (cualquiera).
Cupid	Dispárale a un humanoide con la flecha de cupido.
Decorator	Redacta 2 furniture objects.
Electrolysis	Aturde a alguien utilizando electricidad.
Elemental	Escribe más de un elemento.
Entertainer	Redacta dos o más objetos de entretenimiento.
Entomologist	Produce dos o más insectos.
Environmentalist	Escribe dos o más objetos del entorno.
Explosive	Produce dos o más objetos que exploten.
Exterminator	Dos o más animales humanoides inician un nivel y son destruidos.
Fantasynovel	Redacta dos objetos de fantasía.
Fashion Designer	Viste la cabeza, cuerpo, piernas y pies de Maxwell y dale un accesorio.
Firefighter	Apaga por lo menos dos incendios.
Genius	Completa un nivel dos veces seguidas.
Glutton	Alimenta a alguien o algo tres veces consecutivas.
Gold Digger	Produce tres o más piedras preciosas.
Grab and Go	Escribe dos o más objetos de agarre.
Haxxor	Redacta cinco o más desarrolladores.
Healer	Genera dos o más objetos médicos.
Herpetologist	Escribe dos o más reptiles.
Humanitarian	Redacta dos o más humanos.

ÍCONO	CÓMO ACTIVAR
Infected	Produce un zombi y haz que infecte por lo menos a dos humanoides.
Janitor	Genera dos o más objetos de limpieza.
Jockey	Utiliza un animal como vehículo.
Joust	Vence a un caballero mientras Maxwell está montado.
Knight School	Elimina a un dragón empleando un arma de combate cercano.
Luddite	Acorta tres o más objetos.
Lumberjack	Corta tres o más árboles.
Mad Hatter	Pon una gorra en cuatro o más humanoides o animales.
Magician	Usa la varita mágica para transformar algo en un hongo.
Marine Biologist	Escribe dos o más peces.
Mechanic	Salta de un vehículo en movimiento.
Messiah	Transforma a un humanoide en una deidad.
Militant	Utiliza dos armas y un vehículo armado.
Miner 49er	Cava un hueco masivo.
Miser	Obtén un total de 300,000 o más "Ollars".
New Object	Escribe un ítem completamente nuevo.
No Weapons	No escribas un arma para completar un nivel.
Novice Angler	Atrapa un pez con una caña de pescar.
Old School	Redacta dos o más objetos clásicos de videojuegos.
Organ Donor	Produce dos o más órganos.
Ornithologist	Escribe dos o más aves.
Paleontologist	Genera dos o más dinosaurios.
Pariah	Haz que tres humanoides o animales huyan.
Picasso	Redacta dos o más herramientas de dibujo.
Pilot	Produce dos o más aeronaves.
Prodigy	Completa un nivel tres veces consecutivas.
Pyromaniac	Pon al menos cuatro objetos "en fuego" en algún nivel.
Reanimator	Trae a un cuerpo de vuelta a la vida.
Roped In	Escribe dos o más objetos de cuerdas.
Russian Doll	Pon un objeto dentro de otro y después colócalo en un tercero.
Savior	Dos o más humanoides o animales comienzan un nivel y lo terminan con vida.
Sea Two	Escribe dos o más vehículos marinos.
Series of Tubes	Genera un "tube" cinco veces.
Shoveler	Produce dos o más objetos para cavar.
Smasher	Escribe dos o más armas masivas.
Smuggler	Esconde algún ítem en un contenedor.
Stealth	Destruye una cámara de seguridad.

Split Personality	Redacta dos o más herramientas para cortar o separar.
Sweet Tooth	Escribe dos o más comidas basura.
Tooling Around	Redacta dos o más objetos de herramientas.
Washington	Derriba un árbol de cerezas.
Water Jockey	Utiliza un animal marino como vehículo.
Whisperer	Cabalga sobre un animal hostil.
Zookeeper	Escribe dos o más animales.

Fondos de pantalla de título

Cuando estás en la pantalla de inicio, en el modo Sandbox, podrás activar 14 fondos novedosos al escribir palabras que vayan en ciertas categorías.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Fondo 02	Escribe la palabra "cat".
Fondo 03	Redacta la palabra "car".
Fondo 04	Emplea la palabra "bee".
Fondo 05	Escribe la palabra "tree".
Fondo 06	Usa la palabra "woman".
Fondo 07	Utiliza la palabra "coffin".
Fondo 08	Redacta la palabra "vibes".
Fondo 09	Escribe la palabra "coin".
Fondo 10	Emplea la palabra "chair".
Fondo 11	Usa la palabra "zombie".
Fondo 12	Utiliza la palabra "court".
Fondo 13	Escribe la palabra "rain" y selecciona "rain (water)".
Fondo 14	Utiliza la palabra "it".
Fondo 15	Emplea la palabra "pc".

Kingdom Hearts 358/2 Days

Nintendo DS

Activa a los personajes en el Mission Mode

Consigue a los diferentes héroes de Kingdom Hearts.

PERSONAJE	CÓMO ACTIVAR
Donald	Juega hasta que seas promovido a "Expert".
Goofy	Consigue la promoción a "Master".
King Mickey	Completa todas las misiones y compra el ítem Return of the King de la Moogle Shop.
Riku	Juega hasta ser promovido como "Agent".
Sora	Logra el 100% de todas las misiones y compra el item "Soul of Sora" de la Moogle Shop.
Xion	Consigue la promoción "Rookie".

Resident Evil: Archives

Wii

Activa trajes, armas y modos de juego

Para conseguir los siguientes objetivos, necesitas terminar el juego tal y como se describe abajo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Pantalla de título alterna	Termina el juego por primera vez.
Traje alterno para Chris.	Completa el juego una vez con Chris.
Traje de Chris del juego: Code Veronica	Finaliza el juego con Chris en dos ocasiones.
Dificultad hard	Acaba el juego una vez en la dificultad normal.
Modo de enemigos invisibles	Termina el juego tres veces en normal o hard.
Traje alterno para Jill	Completa el juego una vez con Jill.
Traje de Jill para Resident Evil 3: Nemesis	Finaliza el juego dos veces con Jill.
Modo One Dangerous Zombie Enemy	Acaba el juego con Chris y Jill.
Modo Real Survival	Termina el juego una vez en la dificultad normal o hard.
Lanzacohetes	Completa el juego en hard. o normal en menos de tres horas.
Pistola Samurai Edge	Finaliza el juego en la dificultad hard o normal en menos de cinco horas.
Mensaje del director y trajes no usados	Termina el modo Invisible en cinco horas para abrir un mensaje del director y una galería de diseños de trajes que no se utilizaron.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor

Nintendo DS

Íconos de personajes en la pantalla de título

Realiza las acciones descritas abajo para conseguir nuevas recompensas.

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Amane	Toma el camino de Amane y acaba el juego.
Atsuro	Ve por la línea de Atsuro y termina el juego.
Gin	Sigue el curso de Gin y finaliza el juego.
Kaido	Toma el camino de Kaido y completa el juego.
Naoya	Afronta el camino de Naoya y acaba el juego
Yuzu	Ve por la línea de Yuzu y concluye el juego.



Naruto Shippuden: Ninja Council 4

Nintendo DS

Consigue nuevos peleadores

Los siguientes personajes deberán ser comprados en diversas tiendas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Deidara	Cómpralo en la tienda Neji's Experience después de terminar el juego.
Gaara	Adquiérelo en la tienda Naruto's Experience luego de que hayas terminado el juego.
Itachi	Consíguelo en la tienda Sakura's Experience después de que hayas terminado el juego.
Jiraya	Cómprala en la tienda Naruto's Experience Shop.
Kankuro	Adquiérelo en la tienda Neji's Experience Shop
Kisame	Consíguelo en la tienda Kakashi's Experience, una vez que hayas concluido el juego.
Sasori Pelirojo	Cómpralo en la tienda Rock Lee's Experience luego de que hayas acabado el juego.
Shikamaru	Adquiérelo en la tienda Rock Lee's Experience.
Temari	Consíguelo en la tienda Kakashi's Experience.
Tsunade	Cómprala en la tienda Sakura's Experience.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up

Wii

Arte y videos

Logra los siguientes objetivos en la dificultad indicada para conseguirlos.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Arte/ilustración 4Kids	Completa el Arcade Mode con todos
Arte conceptual Cartoon	Termina todas las figuras en el cuarto de trofeos.
Trailer Cartoon	Consigue 333 Shells.
Portadas de los cómics	Obtén 777 Shells.
Arte conceptual preliminar	Finaliza el Survival Mode una vez con cada personaje.
Arte TMNT 2007	Completa el Survival Mode con Nightwatcher.
Trailer TMNT: Smash up	Consigue 111 Shells.
Arte conceptual sin producir TMNT 4	Termina 40 misiones en el Mission Mode.
Arte conceptual del videojuego	Obtén 555 Shells.
Trailer WB	Finaliza el Survival Mode con todos los personajes.

Trucos clásicos

Obtén nuevos secretos utilizando la tradicional fórmula de los botonazos.

Trajes alternos para las cuatro tortugas.

Arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, abajo, izquierda, arriba, izquierda, izquierda

Activa al Ninja Rabbid y el escenario Underground.

Arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, derecha, arriba, izquierda, derecha, izquierda

Activa a Shredder y su traje alterno, Cyber Shredder.

Arriba, abajo, derecha, arriba, abajo, derecha, izquierda, arriba, derecha, abajo

Naruto Shippuden: Ninja Destiny 2

Nintendo DS

Personajes secretos

Realiza las siguientes acciones para conseguir nuevos personajes para tu aventura.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Deidara	Completa la misión alterna 2. En lugar de ir hacia el Sur para encontrar a Sai, ve hacia el Este, después Noroeste para hallar a Shino. Él te dará la misión alterna 2.
Kyuubi Naruto de cuatro colas	Completa los 30 pisos del modo Exploration con cada uno de los diez personajes en la dificultad normal.
Hoshigaki Kisame	Acaba la misión alterna 1 y ve a Uchiha Itachi.
Jiraiya	Finaliza el modo de historia una vez.
Kabuto	Gana 15 batallas en el modo Survival.
Sannin legendario	Obtén 15 victorias en el modo Survival.
Personajes ajenos a Shippuden	Consigue 15 victorias en el modo Survival Kyuubi.
Naruto de una cola	Termina el modo de historia.
Sasuke	Finaliza el modo de historia en cualquier dificultad.
Verdadera forma de Sasori	Completa la misión alterna 2, para ver a Deidara.
Tsunade	Acaba el modo de historia una vez.
Uchiha Itachi	Termina la misión alterna 1; en lugar de ir al Sur en el modo de historia para encontrar a Sai, ve hacia el Este para hacer la misión alterna.

CN profile

John Vattic

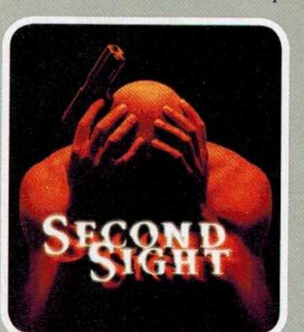


Un amargo despertar

Nadie, nadie querría estar en los zapatos de **John Vattic**. El protagonista del juego de Nintendo Game Cube, **Second Sight**, despertó un día en la cama de un hospital, con múltiples heridas, vendas y curaciones por todo el cuerpo; sin saber por qué estaba ahí, qué le había pasado, y lo más importante: quién era él. La amnesia suele presentarse en formas mucho menos dramáticas cuando la ves en la televisión, pero es parte del concepto tan intrigante de este juego; créenos que despertar de esta forma es una de las peores experiencias que podrías tener y de la cual **Vattic** simplemente no puede escapar.

Héroe sin salida

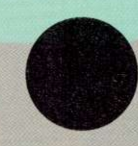
Lo más notable de este personaje es que a pesar de estar en una de las situaciones más terribles de cualquier "aventura", tiene la fortaleza y decisión de llegar al fondo de todo. Con ayuda de sus poderes y de flashazos de otro momento de su vida, **John Vattic** puede ir poco a poco recobrando su cordura y va adquiriendo conciencia de las cosas que suceden a su alrededor; al igual que acomodar las piezas de su pasado, presente o futuro, sea cual sea el momento en el que está viviendo. Todo héroe con una metralleta, una espada o poderosos músculos puede enfrentar cualquier cosa, pero no podrían hacerlo con absolutamente todo en su contra, tal y como le pasó a **John**.



¿Quién, por qué, cuándo...?

Conforme vas explorando el lugar, las cosas van complicándose más y más, pues soldados están cuidando que no escapes y no tienes forma de defenderte, mucho menos estando en el estado físico en el que te encuentras. Por fortuna, pronto **Vattic** se da cuenta de que puede manipular las cosas, inclusive su mismo cuerpo de manera extrasensorial para tener una ventaja sobre sus desconocidos adversarios. Al ir progresando, nuevos poderes mentales se irán manifestando para que los domines y puedas resolver de una vez por todas quién eres y por qué estás ahí.



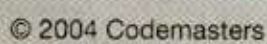


Manteniendo la cordura

La principal problemática de este juego es que debes mantenerte bien alerta de todo indicio que te lleve a la verdad de todo lo que está pasando. No solamente **Vattic** tiene que encarar cosas de su "pasado", sino también entender qué es lo que está sucediendo y "cuándo" es que ocurren las cosas. Al final del juego te enteras realmente de que los flashazos no es el pasado, sino el presente, y que muchas cosas que ocurrieron no pasaron en realidad; todo es una serie de jugarretas mentales que te mantendrán de principio a fin al borde de tu asiento.

Una mente diferente

Juegos en donde debes investigar qué es lo que sucede, quién es el malo y cómo vencerlo son algo cotidiano; **Second Sight** fue toda una experiencia surreal debido a la manera tan magistral como los sucesos fueron desenvolviéndose para llegar a la verdad, y siendo sinceros, el tener a un miembro de las fuerzas especiales o a un fortachón hubiera sido bastante trillado; en contraste, este juego tiene a uno de los personajes más interesantes que hemos tenido oportunidad de controlar. No se trata de una batalla por salvar al mundo, sino una lucha interna dentro de la mente del protagonista que te hará ver las cosas desde otra perspectiva.

RESIDENT EVIL®
THE DARKSIDE CHRONICLES

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Temas sugerentes, violencia de fantasía y referencias al alcohol.

Las crónicas de Resident Evil han regresado

En 1998 Capcom nos presentó una de las secuelas más esperadas en el mundo de los videojuegos y zombis, Resident Evil 2 llegaba para sobrepasar lo imaginado y, sobre todo, demostrando que las segundas partes no siempre tienen ese fatídico destino de ser inferiores, pues, al contrario, RE2 se volvió un ícono de la serie, alcanzando una popularidad impresionante alrededor del mundo mientras se introducían nuevos personajes en el papel protagónico, así como un novedoso virus que dejaba minimizado al de la edición anterior. Por supuesto, la historia continuaba tomando forma sobre cómo la compañía Umbrella había creado una mutación para supuestamente desarrollar supersoldados, pero todo resultó en caos y reanimación de los muertos.


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA





Compañía: **Capcom**
Desarrollador: **Cavia Inc.**
Categoría: **Acción**

1-2

Así cambiabas de una mansión a las calles de Raccoon City y el interior de una tétrica estación de policía, con cientos de criaturas mucho más poderosas deambulando en la oscuridad, obligándote a tomar las fuerzas necesarias para sobrevivir y descubrir qué ocurrió en este pueblo hasta entonces tranquilo. Ahora, años más tarde, el horror de los zombis de Raccooon City vuelve a ser noticia, pues Capcom pone ante nosotros **Resident Evil: The Darkside Chronicles**, título que nos transportará de nuevo a esa crítica ubicación para revivir –de una forma diferente- cada uno de los aspectos de la aventura de nuestros héroes.





El lado oscuro de Resident Evil

Es un hecho que la quinta entrega de **Resident Evil** no llegará a las consolas de Nintendo, por lo menos no en esta generación, por lo que Capcom, en su peculiar forma de no descuidar a sus fans de consolas de Nintendo, nos presenta la serie **"Chronicles"** que no es otra cosa que un regreso a los títulos iniciales de esta franquicia de zombis, pero visto de una perspectiva diferente, desde los ojos del protagonista y con la modalidad de juego en tipo rieles, es decir, muy al estilo de juegos como **House of the Dead, Ghost Squad, Silent Hill** para Arcadia y, recientemente **Dead Space Extraction**, que al igual que **RE**, al ser llevado a Nintendo cambió su *gameplay* por un *shooter* en primera persona y en donde no tendrás movimiento libre, sino que serás conducido por el CPU a través de diferentes lugares siguiendo una ruta predeterminada, eso sí, ocasionalmente –y para que sientas más interactividad- tendrás la oportunidad de elegir caminos por donde conducirte y a través de los cuales las características de tu aventura pueden mejorar o complicarse.





Nuevo rediseño de escenarios y personajes

Obviamente sería un crimen que hicieran un *remake* sin actualizar el juego en cuanto a lo audiovisual se refiere (aunque se ha dado el caso), por lo tanto, desde que inicies tu misión, notarás que los rincones de Raccoon City han tenido una mejora gráfica, volviendo todo el concepto hacia los estándares de las nuevas generaciones, lo mismo ocurrió con los personajes, es decir, ya notarás cómo lucen con mucho más detalle tanto en su ropa como en piel, cabello y, por supuesto, en los movimientos de sus animaciones que son todavía más naturales. Asimismo, los videos de presentación son dignos de aplaudirse, no sólo por la calidad gráfica, sino por la acción tan intensa e impactante que muestran en breves momentos.

¿SABÍAS QUÉ?

1. En el juego original de **Resident Evil 2,** si llegabas hasta la estación de policía sin eliminar a un solo zombi, aparecía un zombi con chaleco amarillo que al derrotarlo (con golpes), te dejaba una llave secreta para acceder a nuevos trajes para los personajes.

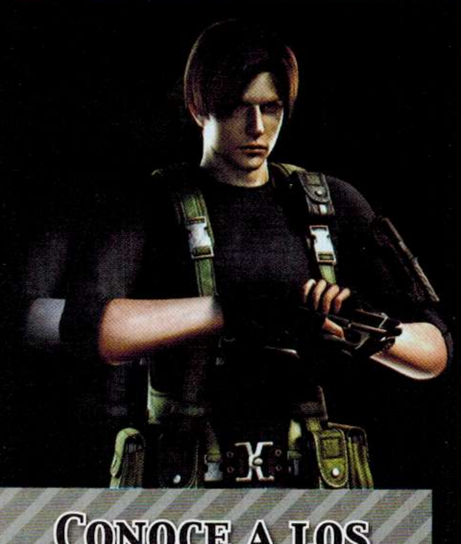
2. En **Resident Evil 2** ocurre la primera aparición de **Ada Wong,** una chica bastante ruda –y sexy- que ayuda a **Leon** para completar sus objetivos. Posteriormente la vimos en **Resident Evil 4** en una asignación especial.

3. **Resident Evil 2** fue el primer título que salió para las consolas de Nintendo (N64, 2000) demostrando que con una buena compresión, el 64 podía hacer maravillas, en ese entonces, el trabajo de video corrió por parte de Angel Studios.

4. En **Darkside Chronicles,** no sólo veremos la acción de **RE2,** sino que también entraremos en partes de **Code Veronica**, donde encontraremos a otros personajes conocidos que ayudarán en esta intensa batalla.

5. Shinji Mikami, el creador de la serie **Resident Evil** estuvo al tanto de la franquicia hasta la cuarta edición, posterior a ello –para la quinta entrega que no llegó a **Wii**- se contó con un nuevo equipo que incluía algunos de los creativos originales de la saga.





Conoce a los protagonistas:

Una breve biografía de los héroes de The Darkside Chronicles

Leon S. Kennedy:
Él inició como un policía novato enviado a un pueblo "tranquilo", sin embargo, a su llegada a **Raccoon City**, se dio cuenta que lo que veían sus ojos era algo sorprendente, increíble... ¡los muertos caminan!, se retuercen y claman por presas vivas, en especial si estás son humanas. Su hábil desempeño en esta misión le abrió las puertas para entrar en una agencia del gobierno norteamericano para luego ser el encargado del rescate de **Ashley Graham**, la hija del presidente, es por ello que viaja a Europa donde deberá enfrentar a sus captores mientras descubre una nueva mutación del virus que vuelve a sus víctimas en seres controlables y demasiado peligrosos. Sus aliados más conocidos son **Claire Redfield** y **Ada Wong.** Por último, en la película **Resident Evil Degenerations** (Animación) vuelve a entrar en acción al lado de **Claire.**

Claire Redfield:
Ella es la joven hermana de **Chris Redfield**, uno de los miembros más prominentes de los S. T. A. R. S., luego de no tener noticias de su hermano, **Claire** emprende su viaje hacia Raccoon City, con la esperanza de encontrarlo, pero lo que halló fue un lugar caótico e impredecible, donde criaturas resurgían de la muerta para invadir el pequeño lugar. Allí se encuentra a **Leon S. Kennedy,** decidiendo separarse para enfrentar el nuevo reto, cada uno tomará un camino con peligros en cada esquina y conocerá a personajes clave para cumplir su meta, en el caso de **Claire** es **Sherry Birkin**, hija de **William Birkin,** creador del T-Virus. Posteriormente, la búsqueda de su hermano la llevaría a nuevas fronteras en **Resident Evil Code Veronica,** uno de los juegos más desafiantes y reveladores de la serie.

A diferencia de los peligrosos enemigos que combatiste en las aventuras pasadas de la historia, en **Resident Evil: The Darkside Chronicles** pelearás en contra de los demonios internos de los personajes. Dos de los héroes más representativos de la serie **Resident Evil** mostrarán un lado de la historia contado desde puntos de vista diferentes, ángulos que nunca viste en la versión original, así como situaciones y enemigos que se suman a las novedades de esta edición. **Leon S. Kennedy**, quien interpreta a un policía novato que en su primer día de trabajo en Raccoon, conocerá el horror con sus propios ojos, teniendo que defenderse y aprender a combatir en situaciones a las que –lógicamente- no estaba acostumbrado. En su camino, él se encontrará con **Claire Redfield**, una joven chica que está tras la huella de su hermano, **Chris** (miembro de los **S. T. A. R. S.** que tuvo acción durante la lucha en la mansión Spencer en "**RE1**").



Gráficamente notarás una evolución desde el momento en que inicies tu aventura.

En **The Darkside Chronicles**, ambos protagonistas inician su odisea a través de una línea de historia completamente nueva que llenará los huecos que surgieron durante la aventura original, así como lo que no se vio durante **Umbrella Chronicles** que, si lo jugaste, seguramente notaste que de los acontecimientos de **Resident Evil 1**, se brincaron a **Resident Evil 3**. Realmente nos sorprendió este hecho, pues la segunda parte es la favorita de muchos de nosotros, sin embargo, a pesar de dichos eventos faltantes, **Umbrella Chronicles** destacó por su intensa acción, misma que verás aumentada en esta secuela que se dedica única y exclusivamente para **RE2**.



Durante tu misión, encontrarás personajes clásicos como **Sherryl Birkin**, hija de **William**.

Un *tour* guiado por el horror de Umbrella

Como te comentamos anteriormente, el estilo de juego se desarrolla tipo Arcadia en rieles y lo podrás jugar ya sea con el Wiimote y Nunchuk o utilizando la Wiizapper para sentir mucho más realismo al momento de apuntar y disparar, de cualquier forma, el puntero te dará bastante precisión para tus disparos, así como al momento de mover el cursor a través del cuadro de la pantalla. Por supuesto, en esta nueva edición de **Resident Evil** notarás muchas mejorías y cambios importantes que harán tu recorrido dinámico y lleno de acción, por ejemplo, ahora tendrás una subpantalla donde configurarás las armas y el uso de ítems de recuperación (las famosas hierbas medicinales) independiente al progreso de tu tiempo.



Los videos de presentación también fueron renovados para que vivas una aventura mucho más moderna y con elementos visuales de esta generación.

Además, se incluyen nuevas cualidades como un sistema que te permitirá modificar la dificultad del nivel con respecto a tus habilidades, es decir, si la inteligencia del juego nota que los zombis te patean como costal de arena, se reducirá la dificultad, volviendo a los zombis más dóciles y menos certeros en sus ataques, por otro lado, si de plano eres mejor que Rambo en este juego, automáticamente se detectará que cuentas con buen nivel de combate y, por lo tanto, parecerá que los enemigos se tomaron una bebida energizante porque te atacarán a diestra y siniestra y, sobretodo, no se dejarán engañar tan fácilmente. Lo que se pretende con esta cualidad es que tanto los novatos, como los expertos, disfruten su aventura de principio a fin.

¿Problemas con zombis? ¡Pide ayuda!

Esta franquicia se ha caracterizado por sus misiones individuales, es decir, puede haber otros personajes involucrados en la historia, pero siempre son de soporte o al final del día, los terminas controlando tu mismo, por lo menos en la línea de juegos principal. Esto no ocurre en **The Darkside Chronicles** pues encontrarás una importante opción cooperativa que te brinda la oportunidad de hacer equipo con uno de tus amigos para enfrentar este novedoso reto, lo cual no es nada nuevo en la serie **"Chronicles"** pues el pasado (**Umbrella**) también lo contenía y verdaderamente se disfruta compartir las peleas (en la misma pantalla como en **House of the Dead**) y así dominar los escenarios.



Leon y **Claire** podrán ser novatos en la cacería de zombis, pero darán su mejor esfuerzo para dominar a las fuerzas de la corporación Umbrella.

Los expertos comentan



Master

La primera parte de este juego me encantó, realmente nos mostró otro rostro de la historia de **Resident Evil**, pero aún así los huecos en la trama seguían sin taparse, situación que Capcom espera remediar con esta segunda parte que estará totalmente basada en **Resident Evil 2.** Lo que más me agradó de este título es que ofrecen un mayor número de variantes en el aspecto jugable, lo que te obliga a estar atento a los comandos que se te muestran en pantalla; pasando a los personajes, en esta ocasión te involucras con ellos de un modo tal que no querrás que el juego se termine. Capcom ha logrado un gran trabajo, de eso no tengo duda, pero esperamos que nos muestre un nuevo capítulo de la serie principal para Wii.



Crow

Admito que cuando Capcom dijo que **Umbrella Chronicles** iba a ser de rieles no me agradó mucho la idea, pero en cuanto lo tuve en mis manos y lo jugué... pasé muchas... pero muchas horas jugándolo. Ahora con la secuela que incluye la primera incursión de **Leon** y **Claire** mi expectativa por este título es mucho mayor, sobretodo porque se juega realmente bien, tiene opciones de *gameplay* novedosas, así como una gran cantidad de escenarios, enemigos y objetivos que te tendrán ocupado por bastante rato. La forma de controlar al personaje se siente más precisa al momento de mover el cursor por la pantalla, sí como al enfocar y disparar. Me agradó que se conservara el modo cooperativo, eso le da mucho sabor a la misión.



Panteón

Era simplemente inevitable que este juego viera la luz en nuestras consolas. Jugué, disfruté, odié, amé y viví **The Umbrella Chronicles**, pero el no ver los eventos de la segunda entrega de la serie incluidos en tan magnífico juego, la verdad sí me desagradó bastante, al igual que miles de fans de la franquicia. Por fortuna, fuimos recompensados con este increíble título que no sólo conserva los elementos que hicieron grande a **TUC**, sino que se enfoca directamente en una de las mejores partes de la serie de **Resident Evil**. Éste es uno de los juegos que no dudo en recomendarte, aún si no eres fan de esta serie.

ÚLTIMA PÁGINA

NO TE PIERDAS LA EDICIÓN DE ENERO, VERÁS LA DIFERENCIA

Con esta página cerramos el 2009, un gran año para Nintendo que, además de traernos el Nintendo DSi, nos dejó una cantidad impresionante de buenos juegos, muchos de ellos de ritmos con el incremento en producción de **Guitar Hero** y **Rock Band**; también una nueva aventura de **The Legend of Zelda** para Nintendo DS del cual te comentaremos en nuestra próxima edición. En fin, son tantas las historias que vivimos juntos en este año y, por supuesto, el próximo estaremos de regreso para ofrecerte una mejor revista y, sobre todo, más información de tus juegos favoritos que seguramente ya tienes anotados en tu lista de deseos. Mientras tanto, todo el equipo de Club Nintendo te desea felices fiestas y, en especial, que tengas un excelente inicio del 2010. ¡Nos leemos en enero!

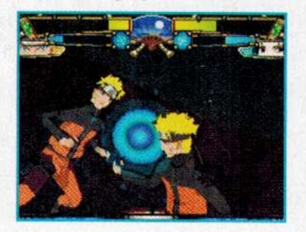
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (NDS)

Nintendo cierra con broche de oro este 2009 al poner en nuestras manos la más reciente aventura de **Link** para el Nintendo DS. **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** es una innovadora secuela en donde el héroe de leyenda ahora tendrá otro sistema de transporte, un tren de vapor. Con esto, **Link** viajará por todo el territorio de Hyrule mientras descubre nuevas pistas que lo lleven a cumplir su objetivo. Por supuesto, la calidad gráfica luce de maravilla y tendrás momentos de interactividad con ambas pantallas, tal como ocurrió en la versión pasada (**Phantom Hourglass**) y que te permitía explorar los calabozos y marcar los sitios importantes para que no des tantas vueltas.



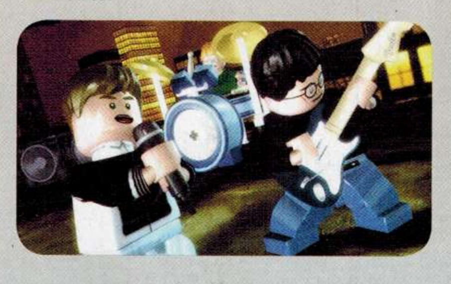
Naruto Shippuden: Ninja Destiny 2 (NDS)

La serie de **Naruto** sigue cosechando fans alrededor del mundo y por tal motivo, los videojuegos basados en esta popular historia no se dejan esperar. Ahora, la compañía D3 nos presenta una nueva aventura de **Naruto** donde pelearás con toda la emoción de la televisión y el manga, pero con notables mejorías con respecto a la edición anterior. Por ejemplo, la animación de los personajes tuvo un avance importante y ya notarás cómo los combates lucen más fluidos al utilizar a cualquiera de los 30 gladiadores disponibles. Además, se incluye una modalidad tipo aventura que te servirá para completar las hazañas que vivas durante los combates. Por supuesto, también te comentaremos las novedades de **Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3**.



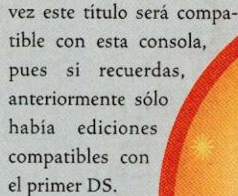
Lego Rock Band (Wii)

Los Beatles ya tuvieron su oportunidad para *rock-ear*, ahora es turno de LEGO, así es, toda la simpatía de estos curiosos personajes creados por bloques es presentada en un juego de ritmos de la marca **Rock Band**. Si ya tuvieron aventuras de película, ¿por qué no incursionar en el escenario? Así, notarás que este título contiene la imagen de estos juguetes, pero en realidad es tan bueno como las ediciones anteriores de **Rock Band**, con decenas de canciones que seguramente cantarás o tocarás con alguno de los instrumentos que más te agrade. Algunos de los artistas que se incluyen son: Blink 182, Bon Jovi, Elton John, Bryan Adams, Jackson 5, Iggy Pop, Pink, The Police, Sum 41 y Jimi Hendrix, entre otros.



Band Hero (Wii/NDS)

Para no perder la costumbre de revisar un título musical, ahora nos enfocaremos a **Band Hero**, el nuevo éxito de Activision que llega con nuevas propuestas para nuestro entretenimiento, con música de intérpretes más contemporáneos como Maroon Five, Counting Crows, Evanescence, Robbie Williams, Hilary Duff, Lily Allen, Joss Stone, Nelly Furtado y la guapa Taylor Swift, por mencionar algunos. Sin embargo, lo más sorprendente es que también vendrá una versión para Nintendo DS Lite, sí, así es, por primera vez este título será compatible con esta consola, pues si recuerdas, anteriormente sólo había ediciones compatibles con el primer DS.






CLUB NINTENDO
vancouver 2010
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES
LUIGI

PEACH

CLUB NINTENDO



